



Centro Universitário de Brasília

Instituto CEUB de Pesquisa e Desenvolvimento – ICPD

Linha de Pesquisa: Psicologia e Educação

**EFEITO DO QUESTIONAMENTO REFLEXIVO SOBRE A
EMIÇÃO DE AUTORREGRAS E SOBRE A CORRESPONDÊNCIA
VERBAL EM UM JOGO DE CARTAS**

Denise Lettieri

Orientador: Dr. Carlos Augusto de Medeiros

Brasília
2017



Centro Universitário de Brasília

Instituto CEUB de Pesquisa e Desenvolvimento – ICPD

Linha de Pesquisa: Psicologia e Educação

**EFEITO DO QUESTIONAMENTO REFLEXIVO SOBRE A
EMIÇÃO DE AUTORREGRAS E SOBRE A CORRESPONDÊNCIA
VERBAL EM UM JOGO DE CARTAS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação *stricto sensu* em Psicologia do Centro Universitário de Brasília como parte dos requisitos para a obtenção do grau de Mestre em Psicologia.

Brasília
2017

Banca Examinadora

A Banca Examinadora foi composta por:

Prof. Dr. Carlos Augusto de Medeiros, Centro Universitário de Brasília - UniCEUB,
como presidente da banca;

Profa. Dra. Michela Rodrigues Ribeiro, Centro Universitário de Brasília - UniCEUB,
como membro interno;

Profa. Dra. Luciana Patrícia Verneque Formiga, Instituto Brasiliense de Análise do
Comportamento - IBAC, como membro externo.

Agradecimentos

Gostaria de agradecer ao meu marido, que foi meu apoio, meu amigo e meu companheiro nessa árdua jornada. Obrigada por ficar acordado comigo, muitas vezes noites a fio, me incentivando nos momentos mais difíceis. Essa conquista é nossa.

Aos meus Pais, meus irmãos e meus sobrinhos, pelo incentivo, mas principalmente por compreenderem as minhas muitas ausências e pelo acolhimento e colo em momentos de muito cansaço. A torcida de vocês foi sentida a distância em muitos momentos. Obrigada de coração por tudo.

Ao meu orientador Carlos Augusto de Medeiros pela disponibilidade, por todo o aprendizado, por todas as oportunidades, pela paciência, pelo cuidado, pelo zelo com as correções e por todas as orientações que me permitiram chegar até aqui. Serei eternamente grata por tudo. Quero declarar aqui minha grande admiração pelo seu trabalho.

A Profa. Dra. Michela Rodrigues e a Profa. Dra. Luciana Verneque, membros da banca de qualificação e de defesa, por aceitarem o convite e por todas as contribuições.

A todos os participantes que contribuíram para a realização desse estudo, viabilizando a execução da presente pesquisa.

Aos funcionários da secretária da pós-graduação stricto sensu de Mestrado em Psicologia, por todo auxílio e ajuda.

Aos meus amigos que torceram por mim e me acompanharam nessa jornada.

A Rayana que foi uma incentivadora constante, uma amiga preciosa que o mestrado me deu e que levarei para a vida. Sem sua preciosa ajuda eu não teria conseguido minha amiga. Minha eterna gratidão à você.

Minha gratidão e meus sinceros agradecimentos a todos vocês!

Índice

Agradecimentos	ii
Índice	iii
Lista de Figuras	iv
Lista de Tabelas	v
Resumo	vi
Abstract.....	vii
Introdução	1
Método.....	19
Participantes	19
Local	19
Materiais e Equipamentos	19
Procedimento	20
Resultados.....	33
Discussão	41
Referências Bibliográficas.....	57
Anexos.....	64

Lista de Figuras

Figura 1. Ambiente experimental.....	21
Figura 2. Exemplo de telas do procedimento.....	24
Figura 3. Divisão das condições experimentais para cada um dos Grupos.....	26
Figura 4. Porcentagem de relatos distorcidos emitidos pelos participantes dos quatros grupos antes e depois do questionamento reflexivo.....	34
Figura 5. Frequência acumulada de relatos distorcidos emitidos pelos participantes dos quatros grupos.....	37
Figura 6. Porcentagem de relatos distorcidos em função do valor relatado do computador em relação ao valor da carta do participante na rodada.....	39

Lista de Tabelas

Tabela 1. Quantidade de fichas para cada faixa de pontos no jogo.....	25
Tabela 2. Divisão do valor das cartas pelas faixas de pontos.....	31
Tabela 3. Divisão do valor das cartas tiradas e relatos distorcidos do computador.....	32
Tabela 4. Respostas dos participantes para a última pergunta (décima primeira) do questionamento reflexivo.....	33

Resumo

O presente estudo teve como objetivo investigar se o procedimento de questionamento reflexivo criaria condições para a emissão de autorregras pelos participantes e se a correspondência verbal num jogo de cartas no qual distorcer o relato é vantajoso seria afetada por isso. A pesquisa foi realizada com 12 participantes divididos em quatro grupos num delineamento de linha de base múltipla. O jogo era individual e cada participante jogou contra o computador. Instruções mínimas foram apresentadas aos participantes de modo a diminuir a probabilidade de as contingências que favoreceriam a emissão de relatos distorcidos passassem a controlar os seus comportamentos verbais. Após a linha de base 1 que variou em extensão para cada grupo, foi aplicado o procedimento de questionamento reflexivo nos participantes dos Grupos 1, 2 e 3. O Grupo 4 foi considerado grupo controle e por isso seus participantes não passaram pelo questionamento reflexivo. Em todos os Grupos foi utilizado um dado digital para a checagem dos relatos e, quando havia checagem, o participante e o computador apenas mostravam as cartas, não havendo consequências programadas para relatos correspondentes ou não. Os dados analisados demonstraram que 66% dos participantes emitiram a autorregra. Ou seja, o procedimento de questionamento reflexivo aplicado no estudo foi eficaz para que a grande maioria dos participantes que foram expostos a ele formulasse a autorregra. A correspondência verbal também parece ter sido afetada pelo questionamento reflexivo, já que os seis participantes que emitiram a autorregra ou aumentaram a frequência de distorções ou passaram a distorcer com maior frequência. Os resultados encontrados contribuem para a identificação de condições que podem afetar a correspondência verbal. Sugerem-se replicações do estudo com alterações metodológicas para produzir maior validação do questionamento reflexivo com procedimento capaz de gerar autorregras e de aperfeiçoar o controle discriminativo da contingência sobre respostas verbais.

Palavras-chaves: análise do comportamento, questionamento reflexivo, jogo de cartas, correspondência verbal.

Abstract

The present study aimed at investigating if the reflexive questioning procedure would create conditions for the emission of self-rules by participants, and if verbal correspondence in a card game in which report distortion is advantageous would be thereby affected. The research was conducted with 12 participants, who were divided into four groups along a multiple baseline design. The game was individual and each participant played against the computer. Minimal instructions were presented to participants, in order to reduce the likelihood of contingencies favorable to the issuance of distorted reports controlling their verbal behavior. After a baseline that varied in length for each group, the reflexive questioning procedure was applied to the participants of Groups 1, 2 and 3. Group 4 was considered a control group, and its participants were not submitted to the reflexive questioning procedure. All groups went through report checks once they were drawn by means of a digital dice play, and, when there was indeed a checking, the participant and the computer would only show the cards they were holding, with no consequences scheduled either for corresponding or non-corresponding reports. The data analyzed showed that 66% of the participants issued the self-rule. That is, the procedure of reflexive questioning applied in the study was effective in that the great majority of the participants exposed to it ended up formulating the self-rule. The verbal correspondence also seems to have been affected by reflective questioning, since six participants that issued the self-rule either increased the distortion frequency or displayed much more distorted reports. The results found contribute to the identification of conditions that may affect verbal correspondence. It is suggested that replications of the study are made in the future, in which other methodological choices are used, in order to produce greater validation of the reflexive questioning as a procedure capable of generating self-rules, and improving the contingency discrimination control over verbal responses.

Keywords: behavior analysis, reflexive questioning, cards game, verbal correspondence.

Correspondência verbal

A correspondência verbal é uma área de estudo na Análise do Comportamento que tem sido investigada, principalmente, por pesquisadores no Brasil nos últimos anos (Antunes & Medeiros, 2016; Brino & de Rose, 2006; Cortez, de Rose, & Montagnoli, 2013; Medeiros, Oliveira, & Silva, 2013; Sanabio & Abreu-Rodrigues, 2002; Wechsler & Amaral, 2009). A correspondência verbal é a relação entre aquilo que uma pessoa diz e aquilo que ela faz, ou seja, é a relação estabelecida entre o seu comportamento verbal e o seu comportamento não verbal¹ (Beckert, 2005; Catania, 1998/1999).

Segundo Skinner (1957/1978), o comportamento verbal é um comportamento operante e ocorre entre um indivíduo que emite uma resposta (i.e., o falante) e um indivíduo com treino a se comportar sob o controle discriminativo do produto dessa resposta (i.e., o ouvinte). Para tal, ambos devem pertencer a uma mesma comunidade verbal. O termo comunidade verbal se refere ao conjunto de pessoas que reforçam os comportamentos verbais umas das outras de acordo com as circunstâncias em que ocorrem (Baum, 1999/2006).

Os estudos envolvendo correspondência verbal utilizam um ou mais de três tipos de treino de correspondência que, em termos da sequência comportamental treinada, se diferenciam entre o treino das correspondências dizer-fazer, fazer-dizer e dizer-fazer-dizer (Beckert, 2005). O autor descreve que, no primeiro, o reforçamento ocorre quando o indivíduo verbaliza o comportamento que ele irá emitir no futuro e se comporta de acordo com a descrição do comportamento. No segundo, o estímulo reforçador é apresentado quando um indivíduo emite um comportamento e depois relata esse

¹ Existe uma problemática a ser apontada nesse conceito. Isso porque dizer é um tipo de fazer, ou seja, o comportamento verbal é comportamento, logo, trata-se de um “fazer”. Além disso, é possível, por exemplo, que uma pessoa relate seu próprio comportamento verbal, ao invés de relatar um comportamento não verbal. Entretanto, por ser essa uma definição clássica utilizada na Análise Experimental do Comportamento, a mesma foi utilizada para contextualizar a presente pesquisa.

comportamento com precisão. O terceiro caracteriza-se por uma sequência de elos, em que, inicialmente é emitido um comportamento verbal acerca de um comportamento não verbal futuro, que o autor chama de promessa. Em seguida, ocorre a emissão do comportamento não verbal referente ao cumprimento da promessa e depois ocorre o relato sobre o comportamento não verbal que foi emitido.

Muitas pesquisas investigando a correspondência verbal como variável dependente foram feitas, como, por exemplo, os estudos de Ribeiro (1989/2005); Sanabio e Abreu-Rodrigues (2002); Cortez, de Rose e Montagnoli (2013); Medeiros, Oliveira e Silva (2013); Souza, Guimarães, Antunes e Medeiros (2014), e Antunes e Medeiros (2016). Nesses estudos, diferentes variáveis independentes foram manipuladas com o objetivo de verificar seus possíveis efeitos sobre a correspondência verbal, que também foi medida de diferentes formas.

Ribeiro (1989/2005) conduziu um estudo clássico que investigou a correspondência do relato verbal de crianças quanto ao seu comportamento de brincar. Na sua pesquisa, o tipo de correspondência investigada era a relação fazer-dizer. Como materiais, foram utilizados três conjuntos de brinquedos e suas respectivas fotos. Quatro meninas e quatro meninos entre três e cinco anos de idade foram selecionadas para participarem do estudo.

No estudo de Ribeiro (1989/2005), as sessões experimentais, compostas por período de brincar e um período de relato, eram conduzidas diariamente durante o turno das aulas. Na linha de base, as crianças brincavam livremente e, em seguida, relatavam se haviam brincado ou não com cada um dos brinquedos disponíveis, ganhando uma ficha para trocarem por guloseimas, independentemente do que relataram. Depois ocorria a sessão com reforçamento contingente ao relato de brincar com ou sem correspondência, feita com cada criança individualmente. Em seguida, a mesma

manipulação foi realizada em um contexto de grupo, de modo que as crianças puderam observar os colegas recebendo fichas para qualquer relato afirmativo de brincar. As sessões com reforçamento de correspondência em grupo ocorriam em seguida e eram reforçados apenas os relatos correspondentes de brincar ou não. Em seguida, ocorria uma sessão semelhante à linha de base, com a diferença de que cada criança recebia seis fichas de modo não contingente e as trocava por guloseimas antes da sessão de relato.

Ribeiro (1989/2005) encontrou alta ocorrência de correspondência durante a linha de base, concluindo que crianças de três a cinco anos de idade já tinham passado por treinos de relatar com precisão o próprio comportamento. Na fase de reforçamento do relato de forma individual, apenas duas crianças começaram a relatar que haviam brincado de forma não correspondente de modo sistemático. Na fase de reforçamento do relato em grupo, cinco crianças relataram terem brincado com todos os brinquedos, mesmo sem tê-lo feito, e só três crianças emitiram relatos correspondentes. Nessa fase, as crianças interagiram verbalmente entre si e umas instruíram as outras à respeito das contingências em vigor. Na fase de reforçamento de correspondência em grupo, três crianças já iniciaram relatando com correspondência. As outras crianças passaram a relatar com correspondência apenas no decorrer da fase. Na condição reforçamento não contingente as crianças relataram com correspondência. O autor destacou que os relatos com ou sem correspondência podem ter tido relação com comportamentos modelados pelas contingências ou governado por regras presentes nas diferentes fases do experimento.

O estudo do Ribeiro (1989/2005) demonstrou como reforçar certos relatos, sendo eles correspondentes ou não, interferiu na sua precisão. Se o reforçamento de relatos específicos pode afetar a correspondência verbal, conforme demonstrado por Ribeiro (1989/2005), também seria esperado que a punição tivesse o mesmo efeito. Foi

exatamente isso que investigou o estudo de Sanabio e Abreu-Rodrigues (2002), que replicou os estudos de Critchfield e Perone (1990; 1993) e teve como objetivo avaliar a correspondência verbal estudando a influência de contingências de punição sobre os desempenhos verbais (resposta de relato) e sobre o desempenho não verbal (resposta de escolha de acordo com o modelo). Quatro alunos universitários com idades entre 18 e 23 anos foram expostos a uma tarefa de escolha de acordo com o modelo. Após a resposta de escolha, a pergunta “Você acertou?” era apresentada e o participante deveria emitir a resposta de relato, indicando uma dentre duas alternativas, “SIM” e “NÃO”.

No estudo de Sanabio e Abreu-Rodrigues (2002), foram realizados dois experimentos. Na Linha de Base (LB) do Experimento 1, o feedback “Incorreto, você perdeu 1 ponto” não era apresentado. A LB era seguida pela sessão de condição SIM (S), em que apenas os relatos “SIM” produziam o feedback todas as vezes que o relato de acerto ocorria. Depois, ocorria a condição SIM/NÃO (S/N) e o feedback era de 50% para cada um desses relatos. Por último, na condição NÃO (N), apenas os relatos “NÃO” recebiam feedback 100% das vezes em que ocorriam. Então foi feito o retorno à Linha de Base. A ordem de exposição às condições foi balanceada, o que significa que dois participantes foram expostos as condições na sequência LB-S-S/N-N-LB (i.e. sequência SIM) e os outros as condições na sequência LB-N-S/N-S-LB (i.e. sequência NÃO).

O feedback exerceu funções punitivas sobre a resposta de relato, já que foi observado que os relatos com feedbacks aconteceram em menor frequência, resultando em relatos de acertos ou erros não correspondentes, a depender da condição. Logo, as consequências ao fazer tiveram efeito sobre o dizer e não sobre o fazer. Segundo Sanabio e Abreu-Rodrigues (2002), nesse estudo pôde ser observada independência funcional entre comportamento verbal e não verbal.

Cortez e cols. (2013) também trabalharam com o relato de acertos e erros, como o estudo de Sanabio e Abreu-Rodrigues (2012), entretanto, tais comportamentos eram relatados quando ocorriam em uma atividade de leitura ou nomeação com crianças. Cortez e cols. (2013) investigaram o padrão de correspondência do relato de crianças com e sem histórico de fracasso escolar sobre seus desempenhos nessas atividades em função do aumento gradual da dificuldade da tarefa. Participaram do estudo, oito crianças com idades entre nove e 10 anos, das quais quatro apresentavam histórico de fracasso escolar e as outras quatro não.

Para a execução da pesquisa, foi utilizado o software para ensino de habilidades básicas de leitura. Nas sessões experimentais, cada tentativa tinha uma etapa de leitura ou nomeação e uma etapa de relato em que os participantes tinham que clicar em um quadrado verde para relatar que haviam acertado e em um quadrado vermelho para relatar que haviam errado (Cortez & cols., 2013). Foi verificada a correspondência de relatos de acerto em condições de linha de base sem consequências para relatos realizados antes e depois dos treinos de correspondência (TC). Nos treinos de correspondência, realizados com reforçamento contínuo e intermitente (VR2, VR3 e VR6), reforçavam-se diferencialmente apenas os relatos de erros e acertos correspondentes.

Segundo Cortez e cols. (2013), ao longo de quase todas as condições experimentais, os participantes com e sem histórico de fracasso escolar apresentaram altos níveis de correspondência de relatos de acerto, enquanto os relatos de erros apresentaram menores índices de correspondência, principalmente na primeira linha de base. Na condição do treino de correspondência com o reforço contínuo, foram registrados altos índices de relatos correspondentes, tanto em relatos para acertos quanto para erros. A correspondência verbal foi mantida no reforçamento intermitente e na fase

seguinte de retorno a ausência de contingências para relatos. Segundo os autores, a imprevisibilidade do reforço, característica dos esquemas intermitentes, pode ter contribuído para a manutenção dos relatos correspondentes após o TC.

Observando as pesquisas de Ribeiro (1989/2005), Sanabio e Abreu-Rodrigues (2002) e Cortez e cols. (2013), podem ser identificadas diferentes variáveis independentes manipuladas com a finalidade de se estudar o que pode interferir na acurácia do relato. Além de variáveis independentes distintas, os procedimentos utilizados também foram bem diferentes quanto ao modo como a correspondência verbal foi medida. Os procedimentos variados são uma característica de pesquisas que estudam a correspondência verbal (Baer & Detrich, 1990; Brino & de Rose, 2006; Brito, Medeiros, Medeiros, Antunes & Souza, 2014; Cortez, de Rose & Montagnoli, 2013; Critchfield & Perone, 1990; Souza, Guimarães, Antunes & Medeiros, 2014). Hoje, na literatura, é possível encontrar vários estudos realizados em Brasília, utilizando, por exemplo, um jogos de cartas.

Em 2013, Medeiros e cols. utilizaram um jogo de cartas elaborado especialmente para uma pesquisa que tinha como objetivo investigar o efeito da probabilidade de checagem sobre a correspondência verbal. No jogo, foram utilizadas as cartas de dois naipes de um baralho, e o objetivo do jogador para vencer o jogo era eliminar todas as cartas de uma pilha que recebia no início de cada partida.

O estudo contou com 12 participantes com idades entre 20 e 32 anos. Um participante jogava contra o outro e, rodada a rodada, cada jogador tirava duas cartas de cima da sua pilha (Medeiros & cols., 2013). Após relatarem os valores das suas cartas, em todas as rodadas o dado era jogado para determinar se haveria checagem ou não das cartas e dos respectivos valores relatados. Caso não houvesse checagem, ganhava a rodada quem relatasse o maior valor da carta de modo correspondente ou não. As

partidas ocorriam inteiras com a mesma probabilidade de checagem. Na probabilidade 0,5, se o dado caísse em algum número par, os participantes mostravam as suas cartas. Na probabilidade 0,17, se o dado caísse apenas no número seis, os participantes deveriam mostrar suas cartas. Na probabilidade 0,33, se o dado caísse no número um ou três, os participantes mostravam as cartas. Havendo distorção no relato² quando havia checagem, o oponente perdia a rodada e pegava toda pilha de cartas já descartadas (i.e., lixo). No caso dos dois distorcerem, o lixo era dividido igualmente entre eles. Não havendo distorção, o jogador com maior pontuação descartava as suas cartas.

No estudo, foram realizados dois experimentos. No Experimento 1, um dos grupos de participantes jogava uma primeira partida com probabilidade de checagem de 0,5 e depois jogava uma segunda partida na probabilidade de checagem 0,17. O outro grupo jogava as partidas em ordem invertida (Medeiros & cols., 2013). O resultado encontrado nesse primeiro experimento foi de que, quanto menor a probabilidade de checagem, maior a frequência de relatos distorcidos. Os autores, além da probabilidade, citam outras variáveis que interferiram na porcentagem de distorções, como a ordem em que eles foram expostos à probabilidade de checagem e a vez de relatar na rodada. Quando eram os primeiros a relatar foi registrada uma diminuição da distorção dos relatos.

Já o Experimento 2 desse estudo teve como objetivo verificar o efeito da probabilidade de checagem em um delineamento intergrupos. Para isso, participaram 18 universitários de 18 a 30 anos, e foram divididos em três grupos, cada um com três pares de oponentes. O jogo acontecia da mesma maneira, com a diferença que a

² Na presente pesquisa serão utilizados relatos distorcidos ou relatos não correspondentes como sinônimos.

probabilidade de checagem era específica por grupo. Um grupo jogou em probabilidade 0,5, o outro em 0,33 e um terceiro em probabilidade 0,17 (Medeiros & cols., 2013).

Os resultados do Experimento 2 se assemelharam aos resultados do Experimento 1 quanto ao fato de as distorções também terem sido menores no grupo 0,5 do que no grupo 0,17. As médias de distorções dos participantes do grupo 0,33 apresentaram valores maiores. Os autores levantaram uma hipótese explicativa para esse resultado, considerando a variabilidade dos dados individuais e um maior controle por regras em detrimento do controle pelas contingências do jogo. A possibilidade do baixo valor reforçador de ganhar no jogo para alguns participantes também pode ter contribuído para diminuir a probabilidade de distorções durante as partidas (Medeiros & cols., 2013).

Souza e cols. (2014) utilizaram o mesmo jogo de cartas, só que comparando os efeitos sobre a correspondência verbal de perguntas abertas e perguntas fechadas, com adultos e crianças como participantes. Vale ressaltar que esse estudo teve um baralho confeccionado especificamente para ele e as cartas possuíam um número, um animal e uma cor. A probabilidade de checagem utilizada em todo o estudo foi 0,17. Foi um procedimento de dois dias, onde no primeiro, ocorreram as partidas jogadas com perguntas fechadas em que o segundo participante a relatar deveria dizer se ganharia ou não a rodada. Após os relatos, era jogado o dado para checagem. No segundo dia, ocorreram as partidas jogadas com perguntas abertas e o mesmo ocorria, com a diferença de que ambos os jogadores deveriam relatar o valor, a cor e a figura contida na carta.

Os resultados encontrados pelos pesquisadores foram de mais distorções nos relatos na condição de perguntas fechadas. A hipótese explicativa apresentada por

Souza e cols. (2014) para esse resultado foi a de que era menos custoso³ distorcer nesse tipo de pergunta. Nas perguntas abertas os participantes teriam que relatar o animal, a cor e o número, sendo menos custoso apenas descrever a carta. Nas perguntas fechadas, era apenas sim ou não. Na condição de perguntas abertas, não houve distorção dos relatos pelas crianças e menos distorções pelos adultos.

Assim como as pesquisas anteriores que utilizaram um jogo de cartas para investigar variáveis que afetam a correspondência de relatos verbais, em 2016, Antunes e Medeiros utilizaram um jogo de cartas semelhante com a mesma finalidade, só que a principal variável manipulada foi a probabilidade de reforçamento para relatos precisos.

Participaram do estudo 10 crianças que foram divididas em dois grupos com base na ordem de exposição às condições experimentais. O procedimento consistiu em cinco condições experimentais. Nesse Experimento, diferentemente dos anteriores, foram utilizadas duas pilhas de cartas. A pilha 1 teve a ordem das cartas manipulada. Desse modo, a experimentadora teria acesso prévio aos valores das cartas compradas pelos participantes rodada a rodada. Essa era a pilha usada pelo participante para jogar. A pilha 2 era utilizada para que os participantes pegassem as cartas em caso de relatos distorcidos após checagem. Outra diferença é que, nesse Experimento, o registro do valor da carta ocorria de maneira simultânea. Ou seja, o participante anotava o valor da carta em um quadro branco e ambos mostravam os valores relatados nos seus respectivos quadros simultaneamente. Como nos demais estudos, vencia o jogo quem, ao final das rodadas, tivesse menos cartas em sua pilha. A probabilidade de checagem

³ Custoso no presente trabalho está relacionado ao conceito de custo de resposta, expressão empregada na Análise do Comportamento para se referir a qualquer propriedade ou consequência do responder que pode reduzi-lo (Catania, 1998/1999). Na bibliografia da Análise Experimental do Comportamento essa expressão é empregada a diversos tipos de procedimentos (Costa, Soares, Becker & Banaco, 2009; Gebrim, 2009; Nery, 2008). No procedimento do estudo feito por Souza e cols. (2014), o custo da resposta foi relacionado a relatar na condição perguntas fechadas ou abertas. Na condição perguntas abertas os participantes teriam que relatar o animal, a cor e o número, tendo um menor custo de resposta simplesmente descrever a carta.

foi de 0,17 com a diferença de que a magnitude da punição para relatos distorcidos era fixa, ou seja, resultava na perda da rodada e retorno da carta para o final da pilha, além de ter que pegar mais duas cartas da pilha 2 (Antunes & Medeiros, 2016).

Somente nas partidas em condições de linha de base os participantes jogavam em igualdade de condições. Nas partidas da condição probabilidade baixa de reforçamento para relatos precisos (PB), cada participante recebeu menos cartas de alto valor. Na condição probabilidade alta de reforçamento para relatos precisos (PA), cada participante recebeu menos cartas de baixo valor (Antunes & Medeiros, 2016). Foi comparada a frequência de distorções em função da probabilidade de reforço e foram encontradas mais distorções na condição de PB que em PA, tanto na sequência PB-PA, quanto PA-PB, sendo confirmado que a variável independente manipulada no estudo exerceu efeito sobre o comportamento verbal dos participantes.

De acordo com os estudos correlatos descritos, foi possível observar, que em determinadas condições ambientais e a depender da variável manipulada, os relatos das pessoas tendem a ser mais ou menos precisos. Apesar dos inúmeros estudos já realizados a presente pesquisa também visa contribuir com mais dados para essa linha de investigação. Para dar seguimento ao estudo, serão feitas descrições a respeito do comportamento governado por regras, tendo em vista que diversos dados de pesquisas apontam que a correspondência verbal pode ser afetada por estímulos verbais descritores de contingências.

Comportamento Verbal e Comportamento Governado por Regras

O comportamento verbal e, mais especificamente, o controle discriminativo entre o fazer e o dizer pode ser afetado por diversas variáveis ambientais, inclusive por estímulos verbais que especificam contingências como reportado em Ribeiro

(1989/2005). De acordo com Skinner (1969/1984), regras são estímulos antecedentes verbais que especificam contingências. Ele completa essa definição explicando que regras exercem a função de estímulos discriminativos. As regras descrevem relações entre os eventos que antecedem o comportamento, o comportamento em si e as suas consequências. Castanheira (2001) afirma que muitos dos repertórios acumulados na história de vida de um indivíduo não são aprendidos por meio da exposição às contingências de reforçamento e sim, por meio do contato com regras que descrevem essas contingências.

Para compreender o comportamento controlado por regras, é útil distingui-lo do comportamento modelado por contingências. O comportamento governado por regras tem uma relação direta com uma estimulação antecedente proporcionada pelo falante como estímulo antecedente que descreve a contingência. Baum (1999/2006) afirma que a distinção principal entre um e outro é que o comportamento governado por regras tem uma relação direta com o comportamento do falante como estímulo antecedente, enquanto que o modelado por contingências se refere ao comportamento que é modelado e mantido diretamente pelas suas consequências. As definições clássicas de comportamento governado por regras são problemáticas porque, da forma como são descritas podem levar a interpretações de que o comportamento de seguir regras não seria influenciado pelas consequências (Paracampo & Albuquerque, 2005).

De acordo com Skinner (1974/2000), por serem complexas e variadas, muitas vezes não fica claro se as contingências estão exercendo ou não controle sobre o comportamento. Ou seja, certas contingências podem demorar a exercer controle sobre o comportamento apenas por meio de modelagem. Nesses casos, as regras podem descrever as contingências facilitando muito a emissão de comportamentos que poderão a vir ser reforçados.

Uma consequência comum do controle por regras é uma menor sensibilidade às mudanças nas contingências (Albuquerque, de Souza, Matos & Paracampo, 2003; Albuquerque, Matos, de Souza, & Paracampo, 2004; Hayes, Brownstein, Zettle, Rosenfarb & Korn, 1986; Shimoff, Catania & Matthews, 1981). Abreu-Rodrigues e Sanábio-Heck (2004) discorrem a esse respeito, apontando que a redução na sensibilidade às contingências não possui uma relação apenas com o controle por regras. As autoras citam dados de pesquisa básica onde o grau de contato com determinada contingência, o conteúdo das instruções, a variabilidade comportamental, assim como, a história de reforçamento também são possíveis variáveis que afetam a sensibilidade comportamental de um comportamento instruído.

Algumas regras são formuladas pelos outros e algumas pelo próprio indivíduo. Segundo Skinner (1969/1984), um indivíduo pode exercer os papéis de ouvinte e falante. Nesse caso, ele poderia emitir para si uma regra e quando o fizesse ele estaria formulando uma autorregra. Skinner (1969/1984) afirma que as contingências exercem controle discriminativo sobre o comportamento verbal do indivíduo ao emitir uma autorregra.

Assim como as regras, as autorregras também poderão exercer controle sobre o comportamento. Para Jonas (2001), após as autorregras terem sido formuladas especificando contingências por meio do próprio comportamento verbal do indivíduo, o mesmo poderá ter seu comportamento controlado por elas. O autor descreve que o efeito das autorregras sobre o comportamento exemplifica como uma parte do repertório verbal pode afetar outra parte do repertório do indivíduo.

As autorregras são definidas por Paracampo e Albuquerque (2005) como uma descrição da contingência que o próprio indivíduo faz após ter entrado em contato com determinada contingência de reforçamento. Ou seja, a pessoa entra em contato com a

contingência e faz uma descrição e essa descrição começa a influenciar o seu comportamento futuro. Ocorre que, possivelmente, descrições podem acontecer sob o controle de modelagem o que implicaria em dizer que uma autorregra poderia ser formulada não só a partir de um contato direto com a contingência.

Como as regras e as autorregras podem ter uma relação direta de controle tanto do comportamento não verbal quanto do verbal, ganha importância identificar as contingências que determinam esse controle (Abreu-Rodrigues & Sanabio-Heck, 2004). Muitos estudos envolvendo pesquisa básica e aplicada em Análise do Comportamento (Albuquerque & cols., 2003; Albuquerque & cols., 2004; Hayes & cols., 1986) foram desenvolvidos com a finalidade de atingir, em parte, esse objetivo, ou seja, identificar as contingências que determinam o controle de regras e autorregras no comportamento verbal e não verbal.

Nas publicações em clínica comportamental, é possível observar posições bem distintas quanto ao uso de regras como forma de intervenção (Kohlenberg & Tsai 1991/2001; Linehan, 2010; Medeiros, 2010). Diferentes posturas acerca da emissão de regras pelo terapeuta são observadas dentre os analistas do comportamento. São elas, a emissão de regras sempre que necessário ou conveniente; apenas em situações pontuais; apenas se não houver outra possibilidade de intervenção; e, em posturas mais extremas, de maneira alguma (Medeiros, 2010).

Considerando as últimas posturas, onde emitir regras não é desejável, uma alternativa é utilizar o questionamento reflexivo para evitar que o terapeuta emita regras. Esse procedimento foi proposto no contexto de uma das modalidades da Terapia Analítico-Comportamental que é Psicoterapia Comportamental Pragmática – PCP. Sistematizada por Medeiros e Medeiros (2012) e apresentada pela primeira vez no Encontro da Associação Brasileira de Medicina e Psicoterapia Comportamental em

2010 (Costa, 2011), a PCP tem por objetivo propor uma vertente menos diretiva nos modos de se atingir os objetivos terapêuticos (Medeiros & Medeiros, 2012). É válido esclarecer que a PCP trata-se de uma proposta menos diretiva no sentido de não descrever a regra para o cliente, ou seja, evita controle verbal imposto pelo terapeuta.

O questionamento reflexivo é um dos principais procedimentos da Psicoterapia Comportamental Pragmática (PCP) e a presente pesquisa irá trazer contribuições no sentido de analisar se o procedimento de questionamento reflexivo é capaz de gerar autorregras e de aperfeiçoar o controle discriminativo da contingência sobre respostas verbais. Esse procedimento será descrito com detalhes no capítulo a seguir.

Questionamento Reflexivo

Como já descrito, o questionamento reflexivo é um dos principais procedimentos da Psicoterapia Comportamental Pragmática (PCP) e, de acordo com Medeiros e Medeiros (2012) trata-se de um procedimento que visa gerar autorregras, aperfeiçoando o controle discriminativo da contingência sobre as respostas verbais do cliente. Em outras palavras, o objetivo final é que o cliente descreva a contingência na qual o comportamento dele faz parte, ou seja, descreva as variáveis que controlam seu comportamento. O questionamento reflexivo só é considerado bem sucedido quando o cliente emite uma autorregra acurada das contingências que controlam o seu comportamento.

O procedimento de questionamento reflexivo se dá por meio de perguntas abertas encadeadas que favorecem respostas mais descritivas do que apenas topografias de respostas como “sim” e “não”, que seriam produzidas por perguntas fechadas. As perguntas visam salientar os elementos da contingência, para que o cliente passe a descrevê-la. Medeiros e Medeiros (2012) ressaltam que, ao elaborar uma pergunta, é

importante que o terapeuta preveja as possíveis respostas que o cliente possa vir a fornecer. Ou seja, são perguntas que o terapeuta faz com certo grau de previsão da resposta que o cliente irá emitir.

Recursos como ficar atento às informações coletadas anteriormente nas sessões através dos relatos dos clientes, assim como, as análises funcionais já realizadas e respostas a perguntas com certa semelhança, podem favorecer essa previsão. Para Medeiros (2014), é justamente conseguir presumir as respostas do cliente que irá permitir que as perguntas sejam realizadas de maneira encadeada, já que a resposta do cliente a uma pergunta é o estímulo discriminativo para a elaboração da próxima. O que irá reforçar a emissão da pergunta pelo terapeuta é justamente o cliente emitir determinadas respostas dentro de uma classe.

Algumas pesquisas investigando o procedimento de questionamento reflexivo quanto a sua eficácia na formulação de autorregras já foram feitas, como por exemplo, os estudos de R. Medeiros (2016), Souza, Medeiros, Aragão, F. Medeiros e Silva (2011) e Silva (2012). Nesses estudos, o questionamento reflexivo era uma variável independente e foi manipulado com o objetivo de verificar seus efeitos sobre as variáveis dependentes investigadas em cada uma dessas pesquisas.

No estudo de R. Medeiros (2016), o objetivo foi investigar o quanto que a escuta diferencial e o questionamento reflexivo teriam influência sobre a frequência de respostas verbais acerca de determinado tema. Cinco adultos foram selecionados para participar da pesquisa e foi entregue para eles uma lista contendo assuntos de interesse comuns como: Religião; Política; Esporte; Saúde; Artes; Culinária e Viagens. Os participantes foram orientados a classificá-los em ordem decrescente de interesse, do maior para o menor interesse.

O entrevistador utilizou os assuntos classificados como de maior e de menor interesse para realizar a entrevista. A entrevista foi dividida em cinco etapas e a primeira fase foi a linha de base, onde o entrevistador somente escutava o participante. Depois ocorria a segunda fase de reforçamento diferencial, onde o falar do assunto de maior interesse do participante foi colocado em extinção e falar sobre o assunto de menor interesse foi reforçado. O reforço era provido como a demonstração de interesse por parte do entrevistador, que fazia perguntas abertas relacionadas ao tema, como: “Que tipo de viagem você gostaria de fazer?”; “Se pudesse escolher um local para viajar neste momento onde seria?”; “O que você gosta de fazer quando está viajando?” (R. Medeiros, 2016).

Em seguida, ocorria a terceira fase de questionamento reflexivo, que teve como objetivo levar o entrevistado a discriminar verbalmente as contingências em vigor do procedimento da segunda fase. Após questionamento reflexivo, o participante deveria emitir a autorregra de que ele devia falar sobre o assunto de menor interesse ou variações dessa autorregra. Elaborada a autorregra, era iniciada a quarta fase e o entrevistador retomava o procedimento da primeira fase. Na quinta e última fase, o pesquisador repetiu o procedimento da linha de base onde apenas escutava o participante sem prover consequências diferenciais às suas respostas verbais (R. Medeiros, 2016).

Os resultados demonstraram que todos os participantes mantiveram predominância nos temas de maior interesse na primeira fase de linha de base. Na segunda fase após o reforçamento diferencial, quatro dos cinco participantes tiveram predominância do comportamento verbal quanto aos temas de menor interesse. Os resultados confirmaram a eficácia do reforçamento diferencial controlando a frequência das respostas. Já os dados obtidos durante o questionamento reflexivo apontam que dois

participantes não conseguiram descrever a contingência em vigor na segunda fase. Diferentemente, os outros três participantes conseguiram formular verbalmente que obtinham maior atenção para respostas verbais dos temas de menor interesse (R. Medeiros, 2016).

Enquanto o estudo de R. Medeiros (2016) teve como objetivo investigar a eficácia do questionamento reflexivo quanto a formulação de autorregras, a pesquisa de Souza e cols., (2011) teve como objetivo investigar o efeito de regras e autorregras como intervenção terapêutica. Para isso, três sessões dos terapeutas com esses clientes foram gravadas e analisadas, registrando as regras emitidas pelos terapeutas e pelos clientes. Foi feita uma divisão entre autorregras formuladas durante a terapia e autorregras que o cliente já trazia para a sessão espontaneamente, isto é, sem a execução do questionamento reflexivo.

No decorrer do procedimento, foram observados terapeutas que emitiam regras e terapeutas que criavam condições para formulação de autorregras pelos clientes. Esses segundos terapeutas criavam sequências de cadeias de perguntas abertas para aumentar a probabilidade de o cliente formular descrições verbais das contingências a que estavam expostos. Vale ressaltar que o que esses terapeutas estavam fazendo é o que Medeiros e Medeiros (2012) chamaram de questionamento reflexivo. Mas no ano em que a pesquisa foi realizada o procedimento ainda não tinha sido nomeado.

No estudo, foi investigado se os participantes seguiam mais suas autorregras ou as regras emitidas pelos terapeutas e os resultados encontrados pelos autores apontaram maior probabilidade dos indivíduos se comportarem seguindo suas próprias regras geradas via questionamento reflexivo (Souza & cols., 2011).

Ainda sobre pesquisas que investigam o efeito de regras e autorregras como intervenção terapêutica, Silva (2012) propôs um estudo para avaliar o seguimento de

regras e autorregras no contexto terapêutico. Para isso o pesquisador realizou uma pesquisa com duas clientes e um terapeuta estagiário. O procedimento consistia na emissão de três regras pelo terapeuta no decorrer dos primeiros atendimentos realizados com cada uma dessas clientes. Ao mesmo tempo, o terapeuta também criou condições, a partir de questionamentos reflexivos, que pretendiam favorecer a formulação de três regras autorregras pelos clientes. Em seguida foi analisado que tipo de regras foi seguido com maior frequência. Assim como nos dados de Souza e cols, (2011), Silva (2012) também encontrou que autorregras tendem a ser mais frequentemente seguidas pelos clientes que aquelas emitidas pelo terapeuta.

Apesar de pesquisas já terem sido realizadas, a eficácia do questionamento reflexivo ainda precisa de mais suporte empírico, tanto em pesquisa aplicada, quanto em pesquisa básica. Para a presente pesquisa, foi utilizado um jogo de cartas semelhante aos estudos de Medeiros e cols. (2013), Souza e cols. (2014) e Antunes e Medeiros (2016) para investigar as variáveis que afetam a correspondência verbal. Foi adotado um método de pesquisa tendo o indivíduo como seu próprio controle e foi usado delineamento de linha de base múltipla. Na mudança de uma condição experimental para a outra, foi aplicado o questionamento reflexivo como um procedimento para estabelecimento de autorregras pelos participantes. O propósito foi investigar se o procedimento de questionamento reflexivo criaria condições para a emissão de autorregras pelos participantes e se a correspondência verbal seria afetada por isso. A principal hipótese deste estudo era que o questionamento reflexivo seria um procedimento que favoreceria a descrição das contingências em vigor no jogo pelos participantes, de modo que esses distorcessem seus relatos mesmo sem a emissão de uma regra que explicitasse que relatos distorcidos poderiam ser emitidos ao longo do jogo, ou que seria vantajoso distorcer em termos de vencer as partidas.

Método

Participantes

A pesquisa foi realizada com 12 participantes com idades entre 18 e 30 anos. A seleção desses participantes aconteceu em ambiente universitário. Um critério para participarem no estudo, foi a sua participação voluntária. Os participantes não possuíam conhecimentos sobre correspondência verbal e não tinham entrado em contato com estudos experimentais da Análise do Comportamento, ou seja, eram ingênuos com relação aos procedimentos do estudo. Os universitários selecionados participaram da pesquisa com validação da sua participação por meio da assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE (Anexo A). O presente estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP), com parecer número: 2.210.549 e CAAE: 67469317.5.0000.0023.

Local

A presente pesquisa foi realizada em uma sala oferecida pelo Centro Universitário de Brasília (UniCEUB). A sala tinha aproximadamente 20m², uma mesa retangular, uma cadeira, uma poltrona e um relógio de parede. A iluminação e ventilação eram artificiais. A escolha desse local se deu pela estrutura e pelas condições do ambiente, que possui espelhos unidirecionais com captação de áudio e isolamento acústico, o que diminuiu as chances de interferências e interrupções durante a execução da pesquisa.

Materiais e Equipamentos

Foram utilizados protocolos de registro (Anexo B), lista com as perguntas do questionamento reflexivo, prancheta e caneta para o preenchimento do TCLE e para

registro da pontuação no jogo. Também foi utilizado um gravador, um mouse adaptado, um notebook com sistema operacional Microsoft® para executar o programa Power® Point e um aparato de papel para cobrir suas teclas.

Foram montados arquivos no Power Point® especialmente para a aplicação do experimento, onde os estímulos eram apresentados e as respostas poderiam ser coletadas. O jogo foi confeccionado de modo que em cada tela de relato era apresentada a carta do computador, o relato do computador, a carta do participante e um quadro com os números para o relato do participante. Cada partida foi organizada de acordo com os protocolos de registro previamente elaborados.

Foi criado e utilizado um placar de papel, composto de fichas com números encadernados em espiral. No final do procedimento, o participante recebia fichas de acordo com sua pontuação, para concorrer ao sorteio do vale presente de uma livraria.

Procedimento

A tarefa experimental desse estudo consistiu num jogo de cartas desenvolvido no programa Power Point® com figuras de cartas de baralho (apenas com números de 2 a 10 de todos os quatro naipes) e um dado digital com numeração de 1 a 6. O jogo foi executado em um notebook com sistema operacional Microsoft®. O jogo era individual, ou seja, cada participante jogou sozinho contra o computador. A partida do jogo era composta por rodadas. O participante vencia caso ele fizesse mais pontos que o computador ao final do número de rodadas especificado para a partida.

Os participantes foram recrutados nos intervalos de aulas e foram selecionados seguindo os critérios da pesquisa. Tendo estabelecido quem participaria da pesquisa, foi montado um cronograma de aplicação (Anexo C). O cronograma foi organizado de

forma que não houvesse regularidade na aplicação entre participantes de um mesmo grupo. A Figura 1 mostra como ficou montado o ambiente experimental.

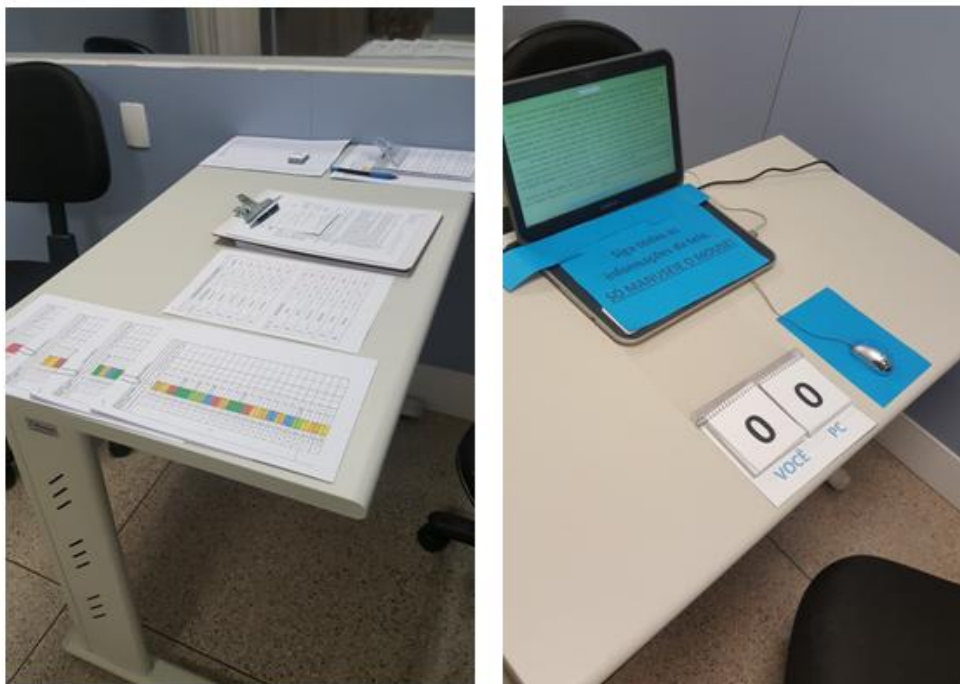


Figura 1. Foto de como foi montado o ambiente experimental. No quadro da direita estão organizados os protocolos, o TCLE, a lista com as perguntas do questionamento reflexivo e caneta. No quadro da esquerda estão o mouse, o notebook e o placar.

No dia de aplicação, assim que o participante chegou ao local marcado, o mesmo foi conduzido à sala do experimento e antes mesmo de iniciar o jogo, ele assinou o TCLE. Depois de assinado o TCLE, o participante foi direcionado à mesa onde ficou o notebook e posicionado de forma a iniciar o jogo. As instruções na tela do notebook foram lidas junto com o participante. Depois de lidas as instruções com as regras do jogo, apenas dúvidas breves foram esclarecidas oralmente. Lidas as instruções e não havendo dúvidas, quando eram participantes do Grupo 1, 2 ou 3, a experimentadora explicou que depois de algumas rodadas apareceria uma tela de pausa no jogo. Aparecendo a tela, foi orientado que não fosse feito nada, devendo o participante apenas

aguardar o retorno da experimentadora para a sala experimental. Nesse momento também foi apresentado ao participante o placar, orientando que ele marcasse, rodada a rodada, tantos os pontos feitos pelo computador, quanto os pontos feitos por ele. Após tudo explicado, a experimentadora se retirou da sala e o participante iniciou ao jogo. Abaixo são apresentadas as instruções do jogo.

Instruções

Você está prestes a participar de um experimento que consiste em um jogo de cartas. Esse jogo conterà rodadas e, em cada rodada, você e seu oponente, que será o computador, receberão uma carta que irá aparecer na tela a sua frente. Sua pilha de cartas e as de seu oponente são compostas por cartas que irão do número 2 ao 10 e o número da carta corresponde ao valor que você deverá relatar. Em todas as rodadas, você será sempre o segundo a relatar o valor da carta e o computador será sempre o primeiro. A carta do oponente estará oculta a você. O relato será feito clicando o mouse em cima do número correspondente ao valor da sua carta no painel de relato à direita de sua carta. Na próxima tela, haverá um dado e, ao clicar sobre ele, o mesmo será girado. Se o dado cair no número 1 ou 3 a sua carta e a do computador serão reveladas.

Quem tiver o maior valor ganha a rodada e faz um ponto. Vence o jogo quem terminar a partida com mais pontos. O seu objetivo no jogo é fazer o maior número de pontos que, ao final, serão trocados por números para concorrer a um sorteio de 1 (um) vale presente de uma livraria no valor de R\$80,00. Quanto mais pontos você fizer, mais números poderá ganhar e, conseqüentemente, maior será a probabilidade de ganhar o sorteio.

Ao final de cada rodada, após lançar o dado, você deve clicar no campo “Clique aqui para uma nova rodada” para iniciar a próxima rodada. Quando você estiver pronto pode iniciar o jogo. Bom jogo!

O experimento envolveu uma situação de jogo de cartas desenvolvido no programa Power Point, onde distorcer o relato aumentava a probabilidade de se ganhar pontos. Foi utilizado um dado digital pré-programado para a checagem dos relatos em todas as condições experimentais e quando houve checagem, o participante e o computador apenas mostravam as suas cartas, não havendo consequências programadas para relatos correspondentes ou não. A probabilidade de checagem programada foi de 0,33.

O jogo iniciou com cada participante recebendo uma carta. Após receber a carta, o participante relatava um valor. Caso o dado caísse em 2, 4, 5 ou 6, as cartas permaneciam ocultas. No entanto, caso o dado caia em 1 ou 3, as cartas de ambos os jogadores eram reveladas. As instruções dadas aos participantes foram mínimas, sem ser explicado, por exemplo, que independente do relato do valor da carta ser preciso ou não, ganhava a rodada o jogador que relatasse o maior valor.

A Figura 2 traz o exemplo de telas do procedimento representando o que seria uma rodada com checagem. Na primeira tela (a), tem a carta do computador, que não ficava visível, a carta do participante e, destacado em verde, o painel de relato. O relato do computador ocorria assim que era apresentada a sua carta. Já o participante, para relatar, tinha que clicar em um número no painel de relato. Após o relato do computador e do participante era apresentada a tela com o dado digital (b). Ao clicar no dado, aparecia para o participante o valor do dado de acordo com o que foi programado no protocolo de registro. Nesse exemplo foi o valor do dado para uma rodada com checagem (c), o que obrigava tanto o computador quanto o participante a mostrarem as

suas cartas (d). Caso o computador tivesse relatado um valor de carta maior, o computador ganhava um ponto (e). Caso o participante tivesse distorcido o seu relato e tivesse relatado um valor de carta maior que o computador, ele é quem ganhava o ponto na rodada (f).

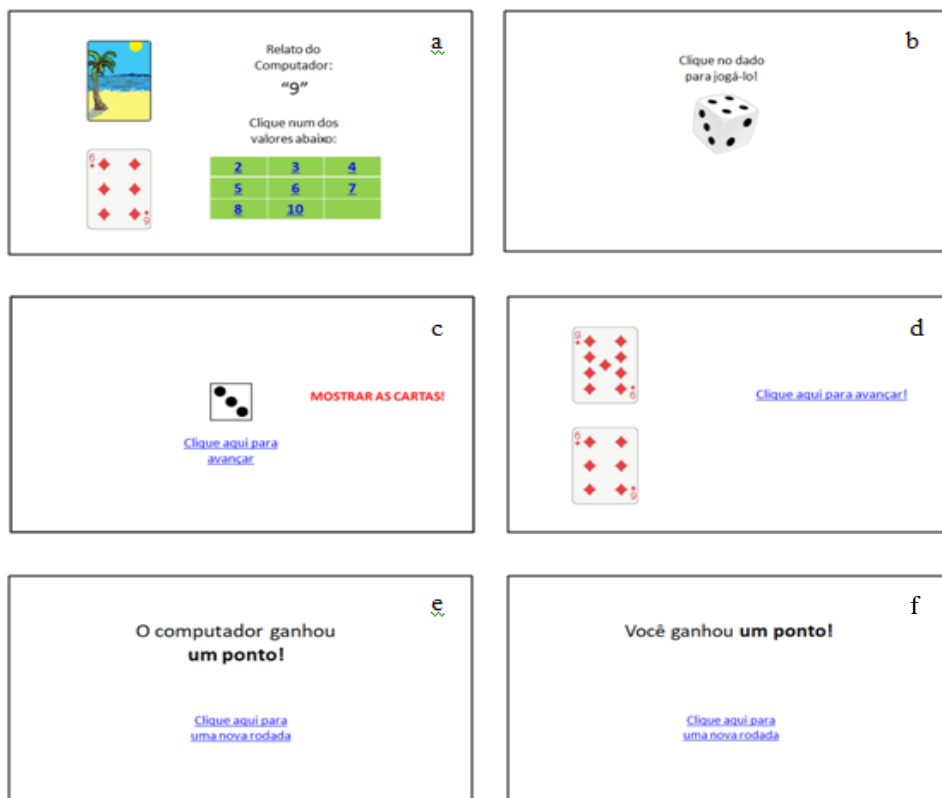


Figura 2. Exemplo de telas do procedimento representando o que seria uma rodada com checagem. As tentativas ocorriam na sequência das letras. Porém, dependendo da resposta do participante, a tela da letra “d” era seguida da tela da letra “e” ou da tela da letra “f”.

Durante todo o procedimento, enquanto o participante jogava, a experimentadora ficou posicionada atrás do espelho unidirecional da sala. Isso a possibilitou tanto a observar os participantes realizando a tarefa experimental, quanto permitiu que ela fizesse o registro da pontuação do participante rodada a rodada. Considerando o valor

registrado, a experimentadora separava as fichas do sorteio, se dirigia até a sala, liberava o participante e entregava as fichas para o sorteio do vale presente da livraria.

Na preparação do experimento, a experimentadora rodou o jogo simulando duas possibilidades distintas. A primeira o participante nunca distorcendo e a segunda o participante distorcendo em todas as rodadas. Esse manejo possibilitou verificar qual a pontuação mínima (i. e. 14 pontos) e qual a pontuação máxima (i. e. 40 pontos) possível de ser atingida no jogo. A Tabela 1 traz a quantidade de fichas para cada faixa de pontos presumida para o jogo.

Tabela 1

Quantidade de fichas para cada faixa de pontos no jogo.

Faixa de pontos	Quantidade de fichas
1 – 14	2
15 – 22	3
23 – 30	4
31 – 40	5

Essa faixa de pontos não foi informada aos participantes e foi utilizada apenas como critério para orientar a experimentadora na entrega das fichas. Assim que o participante se retirava da sala, a experimentadora verificava as marcações feitas pelo participante no painel de relato e registrava o valor relatado das cartas pelos jogadores a cada rodada. O participante ter relatado um valor acima ou abaixo ao que tirou na carta, foi contado como distorção no protocolo de registro. As ordens e valores das cartas que foram retiradas pelo participante foram manipulados para possibilitar verificar cada distorção, sem a necessidade da experimentadora olhar as cartas que os participantes tiravam na tela enquanto jogavam.

Os 12 participantes foram divididos em quatro grupos de acordo com a disponibilidade para estar no dia e no horário programado no cronograma de aplicação.

Foram três participantes para o Grupo 1, três participantes para o Grupo 2, três participantes para o Grupo 3 e três participantes para o Grupo 4. Cada participante jogou 60 rodadas divididas entre a linha de base 1 (LB1) e linha de base 2 (LB2), com exceção do Grupo 4, onde os participantes jogaram todas as rodadas apenas em condição de linha de base 1.

Condições experimentais

Foi adotado delineamento experimental de sujeito único. O procedimento consistiu em duas condições experimentais e foi usado delineamento de linha de base múltipla. A linha de base múltipla teve a função de verificar se apenas a exposição às rodadas seria suficiente para que os participantes começassem a distorcer, ou, se independente disso, ainda seria necessário o procedimento de questionamento reflexivo e a formulação da autorregra para os participantes distorcerem. O experimento aconteceu com uma partida onde ocorreram rodadas em Linha de Base 1 (LB1) e rodadas após a realização do procedimento de questionamento reflexivo (LB2). A Figura 3 traz a divisão das condições experimentais para cada um dos Grupos.

CONDIÇÕES EXPERIMENTAIS	
0,33 (checagem)	
GRUPO 1	
LB1	LB2
20 rodadas	40 rodadas
GRUPO 2	
LB1	LB2
30 Rodadas	30 rodadas
GRUPO 3	
LB1	LB2
40 rodadas	20 rodadas
GRUPO 4	
LB1	
60 rodadas	

Figura 3. Divisão das condições experimentais para cada um dos Grupos.

Linha de base

Nas rodadas da LB1 foram distribuídas 20 rodadas para o Grupo 1, 30 rodadas para o Grupo 2, 40 rodadas para o Grupo 3 e 60 rodadas para o Grupo 4. Após as rodadas da linha de base 1 do estudo, o jogo foi interrompido com a seguinte mensagem na tela do computador: “Pausa no jogo. Pode largar o mouse e apenas espere alguns instantes até que a experimentadora retorne à sala”. Ao entrar na sala, a experimentadora aplicou o procedimento de questionamento reflexivo no participante. As respostas dos participantes do Grupo 1, 2 e 3 foram gravadas para possibilitar posterior transcrição (Anexo D). Nessa pausa, a partida não se encerrou e os pontos não foram zerados. Essa informação foi apresentada aos participantes depois de aplicado o procedimento de questionamento reflexivo. O Grupo 4 foi o grupo controle e por isso foram feitas apenas partidas na condição de linha de base 1. Os participantes desse grupo não passaram pelo procedimento de questionamento reflexivo.

Jogo depois do questionamento reflexivo (LB2)

A experimentadora orientou que o participante retomasse o jogo, explicando que o jogo continuaria da mesma maneira, com a diferença de que as instruções não seriam apresentadas novamente. Ao retomar o jogo, aparecia uma tela com a seguinte instrução: “Volte a jogar clicando na palavra iniciar”.

Assim, no momento logo após o questionamento reflexivo, cada participante voltou a jogar as rodadas restantes na condição experimental LB2 (pós questionamento reflexivo). Os participantes do Grupo 1 jogaram 40 rodadas na condição experimental LB2, os participantes do Grupo 2 jogaram 30 rodadas e os do Grupo 3 jogaram 20 rodadas. As contingências em LB2 foram as mesmas da LB1 e foi verificado o efeito do questionamento reflexivo sobre a correspondência verbal dos participantes ao relatarem os valores de suas cartas.

Questionamento reflexivo

O questionamento reflexivo foi utilizado como um procedimento para fazer com que as diversas contingências do jogo passassem a exercer controle sobre o comportamento verbal dos participantes, sem a necessidade de emissão de regras pela experimentadora. A finalidade foi favorecer a emissão de regras descritivas das contingências em vigor pelo participante.

Tanto durante a LB1, quanto na LB2, foram programadas tentativas para que o relato fosse checado e a distorção verificada. Desse modo, o participante pôde ver o que acontecia quando o outro participante, no caso, o computador, distorcia o valor da carta que tirou. Foi programado para o computador distorcer em 25% das rodadas em cada partida e a checagem ocorreu em um terço delas. Ou seja, nas partidas com 20 rodadas ele distorceu em cinco rodadas e dessas cinco rodadas, em um terço, houve checagem. Nas partidas com 30 rodadas, ele distorceu em oito rodadas e dessas oito rodadas, em um terço, houve checagem. Nas partidas de 40 rodadas, ele distorceu em 10 rodadas e dessas 10 rodadas em um terço, houve checagem.

Após o procedimento de questionamento reflexivo, foi esperado que o participante emitisse a autorregra “eu posso distorcer meu relato” ou variações como “é vantajoso mentir”, “vou mentir”, “vou falar só 10” etc. Emitindo ou não a autorregra, o participante voltou a jogar nas mesmas condições descritas na linha de base 1, só que depois do questionamento reflexivo. O objetivo do questionamento reflexivo que ocorreu entre a LB1 e a LB2 era exatamente para que os participantes formassem a autorregra.

Além disso, foi verificado se a porcentagem de relatos distorcidos acerca dos valores das cartas se modificou em relação ao observado na LB1 após a aplicação do questionamento reflexivo. Os relatos distorcidos foram definidos como cliques do

participante com o mouse em valores acima ou abaixo aos da sua carta no painel de relato.

As perguntas feitas no procedimento de questionamento reflexivo foram: “Quantas rodadas você ganhou?”, “Quantas rodadas você perdeu?”, “Em quantas rodadas você falou um valor diferente da carta que você tinha?”, “Quantas vezes foi conferido o valor que você tirou?”, “Se você falar um valor diferente do de sua carta, qual a chance de você ser descoberto?”, “Quando era relatado um valor diferente da carta, o que acontecia?”, “Quando alguém falava um valor de carta diferente do que tinha tirado, quantos pontos eram perdidos?”, “Qual parte da instrução falou que você não poderia dizer um valor diferente?”, “Suas cartas foram conferidas quando os dados caíram em que valores?”, “Sendo o maior valor relatado que conta para ganhar ponto na rodada, o que seria vantajoso fazer quando se tira uma carta baixa?”, “Com base nessa conclusão, como você vai jogar daqui para frente?”.

Aqui, o procedimento de questionamento reflexivo aplicado não replicou na integralidade o questionamento reflexivo no contexto clínico, uma vez que, no contexto clínico, não há uma lista de perguntas à priori. Na clínica, as perguntas seguintes do terapeuta irão variar de acordo com a resposta do cliente à pergunta anterior. Na presente pesquisa, por questões de controle experimental, foi aplicada a mesma lista de perguntas para todos os participantes.

Dado

O dado foi programado de modo que a pesquisadora pudesse manipular o valor que apareceu em sua face em cada rodada. A sequência do valor que apareceu na face do dado foi programada no protocolo de registro que consta o valor do dado para cada rodada. Essa manipulação programada dos valores do dado teve como objetivo garantir que a checagem não dependesse do acaso, possibilitando que de fato ocorresse

checagem em um terço das rodadas e que a checagem das cartas ocorresse na mesma quantidade de vezes entre participante e computador, tanto nas rodadas de LB1 quanto nas rodadas de LB2.

Pilha de cartas

As figuras com as imagens das cartas das duas pilhas, tanto do participante quanto do computador, apresentadas na tela, foram manipuladas pela experimentadora. Essa manipulação teve o objetivo de fazer com que os valores das cartas que foram retiradas pelo participante e pelo computador fossem programados previamente. Ou seja, constam no protocolo de registro os valores das cartas que ambos retiraram rodada a rodada. No caso do participante, o valor relatado poderia ser igual ou não ao da carta retirada por ele. Já o computador relatou o valor exato da sua carta ou distorceu o relato do valor de acordo com a manipulação programada no protocolo de registro.

Essa manipulação foi programada para facilitar o registro feito pela experimentadora, dispensando a necessidade de outra pessoa para auxiliá-la nessa função ou de outras formas de registro das cartas que cada participante tirou. Ficou a cargo da experimentadora após o término do jogo, apenas o registro do valor relatado das cartas que ficaram marcados no painel de relato em função do clique feito pelo participante.

A manipulação das cartas teve outras duas finalidades, a primeira de não permitir que o empate ocorresse no jogo, já que com a manipulação, em nenhuma das rodadas os participantes tiveram os mesmos números nas cartas. Vale ressaltar que no painel de relato não apareceu a opção com o número relatado pelo computador. A segunda foi permitir que cada jogador tivesse a carta de maior valor na rodada em metade das rodadas da partida tanto na linha de base 1, quanto nas rodadas da linha de

base 2, garantindo a mesma probabilidade de ganho de pontos para os relatos de todos os participantes.

A programação prévia impediu que os jogadores ganhassem até três rodadas consecutivas caso relatassem com precisão ou não, evitando não só identificações de regularidades de ganhos e perdas nas rodadas, como também, a constatação de que a pilha das cartas foi manipulada pela experimentadora. De qualquer modo, mesmo com esse controle, as possibilidades de ganhar, perder ou manter pontos variaram tanto de acordo com a condição da partida quanto com a precisão do relato do participante.

As cartas foram organizadas em três categorias chamadas de faixa de pontos. Como houve manipulação de um dado digital, quando se especificou o valor do dado foi possível equalizar esse valor em função da faixa pontos também (Tabela 2).

Essa equalização foi feita para que a checagem não se concentrasse apenas nas rodadas que o participante estivesse com cartas baixas ou altas, já que foi possível especificar em que rodadas seriam distribuídas as checagens. A faixa de pontos foi o parâmetro para montar o protocolo e conseqüentemente a pilha de carta de cada jogador.

Tabela 2

Divisão do valor das cartas nas faixas de pontos.

Faixa de Pontos	Valor das Cartas
1	2
	3
	4
2	5
	6
	7
3	8
	9
	10

A manipulação da pilha de cartas foi feita de modo que em nenhuma rodada os jogadores tiraram cartas em faixas de ponto iguais, ou seja, as nove cartas do baralho

utilizadas para o jogo (do número 2 a 10) foram organizadas em três faixas de pontos com o objetivo de que cada jogador saísse com a carta maior que o outro em 50% das rodadas.

Na organização e montagem da pilha de cartas do computador, o valor da carta tirada pertenceu à faixa de pontos 1 ou 2. Quando foi programada distorção, o conteúdo do relato distorcido foi um valor da faixa de pontos 3, como mostrado na Tabela 3.

Tabela 3

Divisão do valor das cartas tiradas e relatos distorcidos do computador.

Valor Tirado na Carta	Valor Relatado Pelo Computador
2	8
5	
3	9
6	
4	10
7	

Resultados

Uma das variáveis dependentes investigada no estudo foi a emissão da autorregra a partir do questionamento reflexivo. A Tabela 4 mostra as respostas emitidas pelos participantes à última pergunta desse procedimento. Com base na Tabela 4, é possível observar que dos nove participantes que passaram pelo questionamento reflexivo, seis formularam a autorregra. Ou seja, 66% dos participantes emitiram a autorregra de acordo com os critérios especificados na pesquisa e estão indicados com asteriscos na Tabela 4.

Tabela 4

Respostas dos participantes para última pergunta (décima primeira) do questionamento reflexivo.

Grupo	Participante	Respostas
Grupo 1	P1*	<i>“Eu vou continuar falando um valor mais alto do que o computador.”</i>
	P5*	<i>“Eu vou mentir.”</i>
	P9	<i>“Acho que optando pelo mesmo valor.”</i>
Grupo 2	P2	<i>Como eu vou jogar? Pra mim era um jogo de sorte. Eu não percebi que tinha uma estratégia.</i>
	P6*	<i>“Se for baixa eu coloco carta alta. Mas eu não entendi a lógica do jogo.”</i>
	P10*	<i>“Só vou colocar número alto”</i>
Grupo 3	P3	<i>“Continuar seguindo a regra. Só faço o que está mandando aí. Pelo menos eu acho.”</i>
	P7*	<i>“Diferente. Vou escolher o maior valor.”</i>
	P11*	<i>“Vou botar o valor alto para todas as cartas.”</i>

Foram comparados os resultados das frequências de distorções emitidas pelos participantes antes da realização do procedimento de questionamento reflexivo e depois

da realização desse procedimento, ou seja, nas rodadas que ocorreram na linha de base 1 e nas rodadas que ocorreram na linha de base 2. Foi avaliado como distorção o participante relatar um valor diferente ao da carta que retirou.

Considerando as condições experimentais as quais os participantes foram expostos, foram criados gráficos apresentados na Figura 4, onde se pode visualizar a porcentagem de relatos distorcidos dos participantes de cada um dos Grupos. Para o cálculo da porcentagem, foi considerado o número de distorções em cada condição experimental.

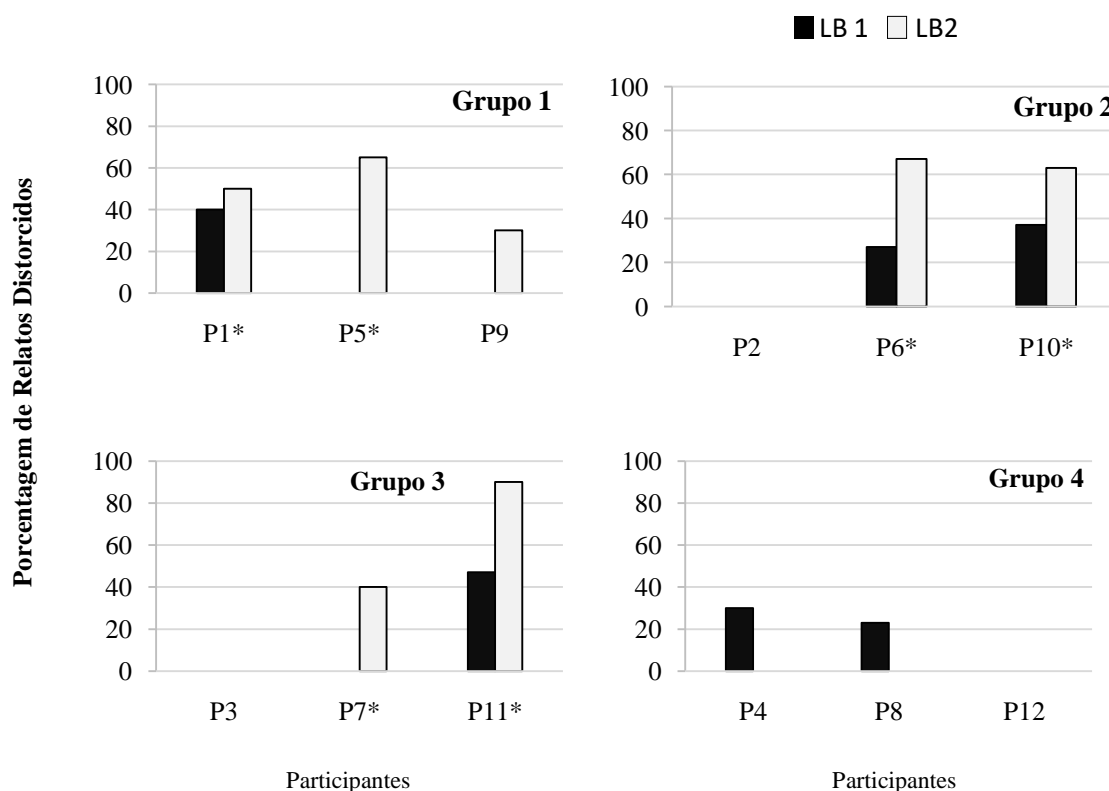


Figura 4. Porcentagem de relatos distorcidos emitidos pelos participantes dos quatros grupos antes (LB1) e depois do questionamento reflexivo (LB2). Os participantes com asteriscos foram aqueles que emitiram a autorregra após procedimento de questionamento reflexivo.

É possível observar que, para todos os participantes do Grupo 1, houve um aumento na frequência de relatos não correspondentes após o questionamento reflexivo,

sendo que P5 e P9, diferentemente de P1, não apresentavam relatos não correspondentes antes do questionamento reflexivo. Para os dois participantes do Grupo 1 que formularam autorregras acuradas, P1 e P5, houve um aumento na frequência de relatos distorcidos, principalmente para P5, que não emitiu relatos distorcidos em LB1 e emitiu 60% dos relatos distorcidos em LB2. Vale ressaltar que nesse grupo, mesmo quem não emitiu autorregra de acordo com os critérios do estudo, no caso P9, também passou a distorcer os relatos após o questionamento reflexivo (LB2).

No Grupo 2, para o participante P2, não foram observados relatos não correspondentes em nenhuma das condições experimentais. O participante não emitiu a autorregra e também não distorceu. Os dois participantes do Grupo 2 que formularam autorregras, P6 e P10, apesar de emitirem relatos não correspondentes antes do procedimento de questionamento reflexivo, apresentaram aumento nas porcentagens distorções após a realização desse procedimento.

Os participantes do Grupo 3 apresentaram resultados semelhantes aos do Grupo 1 e 2, sendo que P3, assim como P2 e P9, não emitiu a autorregra. Não foram observados relatos não correspondentes para P3 nem na condição LB1 e nem na LB2. Para os dois participantes do Grupo 3 que formularam a autorregra, P7 e P11, foi possível observar um aumento na porcentagem de relatos distorcidos após a aplicação do questionamento reflexivo. Sendo que P7 não emitiu relatos distorcidos antes do questionamento reflexivo.

No Grupo 4, os participantes P4 e P8 apresentaram relatos não correspondentes ao longo das 60 rodadas do estudo. Esses participantes, todavia, apresentaram um número menor de distorções que qualquer outro participante dos outros três Grupos após o questionamento reflexivo. Vale uma ressalva para o participante P4, que apresentou o mesmo percentual de distorções do participante P9 do Grupo 1, que não

formulou autorregra. O participante P12 não apresentou relatos distorcidos, assim como os participantes P2 e P3, mesmo tendo esses sido expostos ao procedimento de questionamento reflexivo.

A Figura 5 contém a frequência acumulada de relatos distorcidos emitidos pelos participantes dos quatro grupos, antes e depois do questionamento reflexivo. A linha pontilhada indica o momento em que foi aplicado o procedimento de questionamento reflexivo.

Com a Figura 5, é possível observar que dois participantes do Grupo 1 não distorceram até a aplicação do procedimento de questionamento reflexivo. O participante P1 começou a distorcer um pouco antes disso, porém logo após o questionamento reflexivo P1 aumentou quantidade de distorções ao se verificar um aumento na inclinação da curva de frequência acumulada. O participante P5 não apresentou nenhum relato distorcido antes da aplicação do questionamento reflexivo, porém, já na rodada logo após o questionamento reflexivo, passou a emitir relatos não correspondentes. Além disso, P5 distorceu praticamente em todas as rodadas após o questionamento reflexivo. O participante P9 não formulou autorregra, mas mesmo assim distorceu. Entretanto, a Figura 5 demonstrou que a primeira distorção desse participante ocorreu apenas após o mesmo ter jogado 35 rodadas.

Já com os participantes do Grupo 2, é possível verificar que os dois participantes que emitiram autorregra, P6 e P10, distorceram com uma frequência baixa até a rodada que antecedia o questionamento reflexivo. Foram oito registros de distorções para P6 e 10 registros de distorções para P10. Após a aplicação do procedimento de questionamento reflexivo, esses dois participantes apresentaram aumentos nas inclinações das curvas de frequência acumulada, evidenciando um aumento na frequência de distorções.

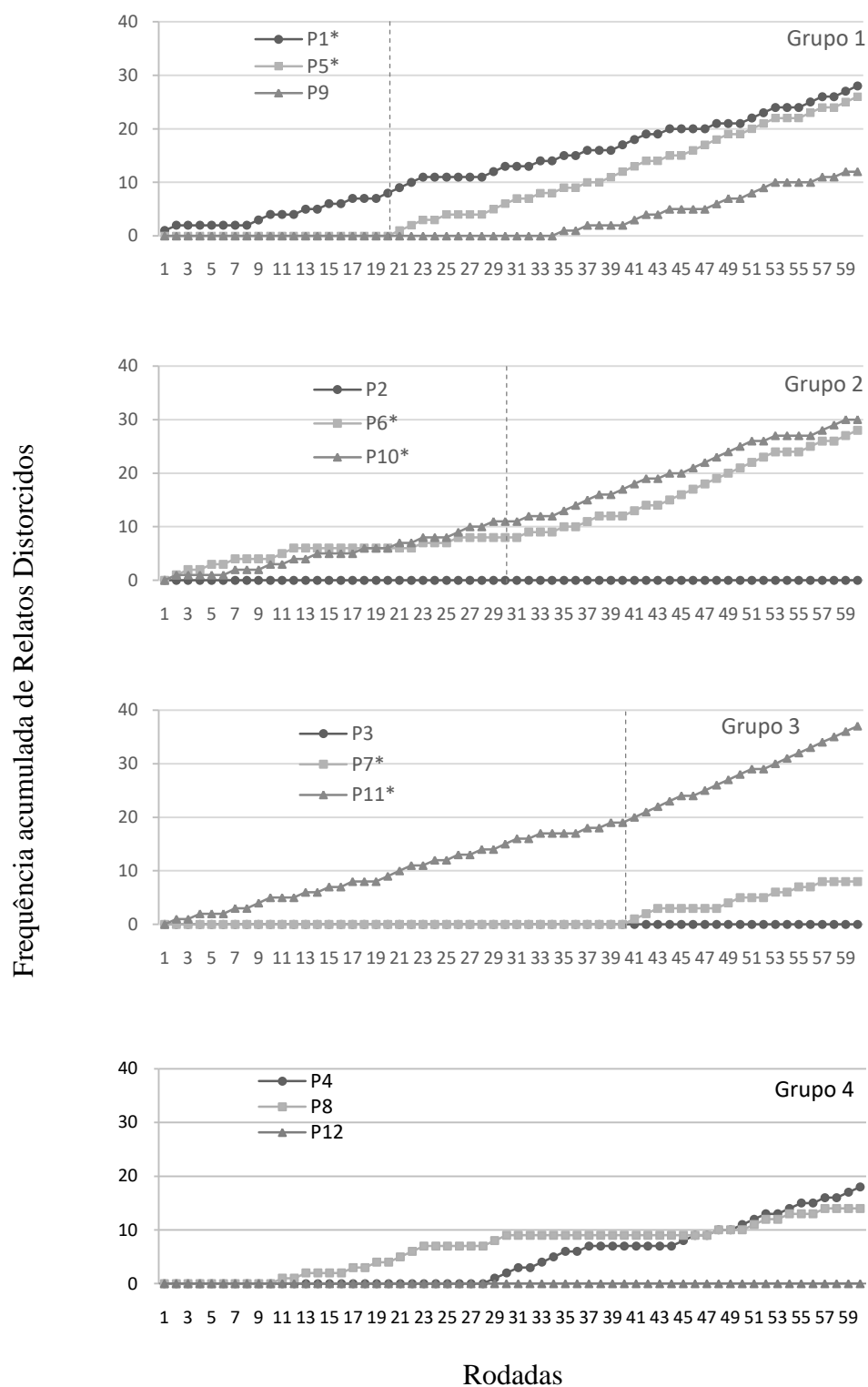


Figura 5. Frequência acumulada de relatos distorcidos emitidos pelos participantes dos quatros grupos. A linha pontilhada indica o momento em que foi aplicado o procedimento de questionamento reflexivo.

No Grupo 3, apenas os participantes P7 e P11, que emitiram a autorregra, foram os que distorceram. P11 já vinha distorcendo antes do procedimento de questionamento reflexivo, mas numa frequência menor. Logo após o questionamento reflexivo ele passou a distorcer em todas as rodadas, com exceção da 46ª e 52ª rodadas. P11 foi o participante com o maior número de distorções no experimento, chegando ao total de 37 relatos não correspondentes. Já o P7 passou a distorcer apenas após o questionamento reflexivo.

Considerando os dados dos participantes do Grupo 4, observa-se que P12 não distorceu durante todo o experimento e P4 e o P8 passaram a distorcer em momentos diferentes. P4 apresentou a primeira distorção na vigésima nona rodada e P8 na décima primeira rodada. Ambos participantes apresentaram pausas nos relatos distorcidos em alguns momentos.

A Figura 6 contém a Porcentagem de relatos distorcidos em função do valor relatado do computador em relação ao valor da carta do participante na rodada. No Grupo 1, é possível observar que em todas as rodadas das duas condições experimentais que os participantes distorceram, isso aconteceu quando o computador relatou um valor maior que a carta comprada pelos participantes na rodada. O participante P5 foi o único que distorceu mesmo quando o computador relatou um valor de carta menor. Ainda assim, P5 apresentou 55% das distorções nas rodadas em que o computador relatou um maior valor de carta e apenas 10% quando relatou um valor menor.

O mesmo aconteceu com os participantes do Grupo 2. Ou seja, nesse grupo também foi verificada uma maior porcentagem de distorção dos participantes quando o computador relatou um valor maior que carta comprada por eles na rodada. Antes do questionamento reflexivo P6 distorceu apenas em 3% das rodadas quando o computador relatou uma carta menor e depois em 13% das rodadas em relatos do computador com

cartas menores. P10, após o questionamento reflexivo, apresentou apenas 13% das distorções nas rodadas em que o computador relatou um valor menor de carta.

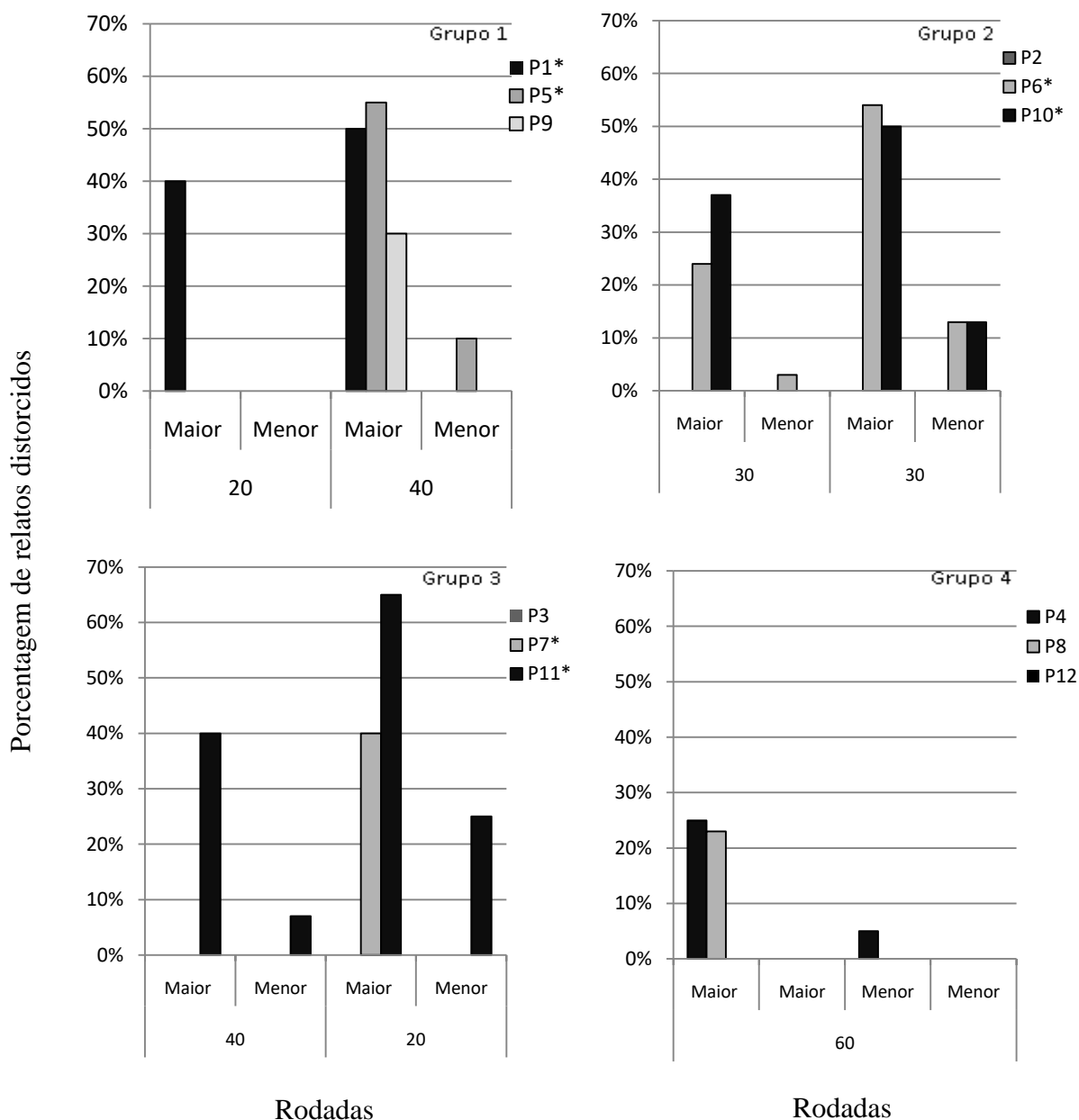


Figura 6. Porcentagem de relatos distorcidos em função do valor relatado do computador em relação ao valor da carta do participante na rodada. No gráfico, “Maior” designa as rodadas nas quais a carta do computador era maior que a do participante e “Menor” designa as rodadas nas quais a carta do computador era menor que a do participante.

No Grupo 3 também foi verificada uma maior porcentagem de distorção dos participantes quando o computador relatou um valor maior que carta comprada por eles na rodada. Mesmo que em uma menor porcentagem, o participante P11 apresentou distorções quando o computador relatou um valor de carta menor. Antes do questionamento reflexivo foram registrados 47% de relatos distorcidos e desses, 7% ocorreram em rodadas com relatos do computador com cartas menores. Depois do questionamento reflexivo foram registrados 90% de relatos distorcidos e desses, 25% ocorreram em rodadas com relatos do computador com cartas menores.

Ocorreu o mesmo com os participantes do Grupo 4. Ou seja, nesse grupo também foi verificada uma maior porcentagem de distorção dos participantes quando o computador relatou um valor maior que carta comprada por eles na rodada.

Discussão

O objetivo do presente estudo foi investigar se o procedimento de questionamento reflexivo criaria condições para a emissão de autorregras acuradas pelos participantes e se a correspondência verbal seria afetada por isso. A principal hipótese deste estudo era que o questionamento reflexivo seria um procedimento que favoreceria a descrição das contingências em vigor no jogo pelos participantes, de modo que esses distorcessem seus relatos mesmo sem a emissão de uma regra que explicitasse nas instruções do jogo que o participante poderia emitir relatos distorcidos.

Na presente pesquisa, as instruções acerca das consequências para os relatos distorcidos no jogo eram mínimas. Foram apresentadas dessa forma para criar um contexto que necessitasse do procedimento de questionamento reflexivo para emissão de uma autorregra descrevendo a maneira de jogar o jogo com maior probabilidade de vitória (i.e., distorcer era vantajoso). Os dados analisados demonstraram que 66% dos participantes emitiram a autorregra de acordo com os critérios previamente estabelecidos. Ou seja, o procedimento de questionamento reflexivo aplicado no estudo foi eficaz para que a grande maioria dos participantes que foram expostos a ele formulasse a autorregra. A primeira questão do estudo foi verificar se o procedimento era eficaz e os dados trouxeram evidências de que sim. Pelo menos foi para seis dos nove participantes expostos ao procedimento.

A segunda questão da presente pesquisa foi investigar se a autorregra formulada pelo participante afetaria sua correspondência verbal. Os dados fornecem indícios de que afetou, já que os seis participantes que emitiram a autorregra ou passaram a distorcer quando ainda não o faziam, ou quando já distorciam, passavam a distorcer com maior frequência.

No que se refere às instruções, esse trabalho partiu de uma adaptação do jogo de cartas dos estudos de Souza e cols. (2014) e Antunes e Medeiros (2016) e o pressuposto é que as instruções, da maneira como apresentadas nessas pesquisas, foram importantes para que o comportamento dos participantes ficasse sob o controle das contingências que favoreceriam relatos distorcidos. Estudos demonstraram que a manipulação do conteúdo das instruções influencia tanto no repertório de resolução de problemas quanto nas descrições que o sujeito faz a respeito de determinada contingências. Um desses estudos foi o de Simonassi, Oliveira, Gosh, Silva, Mujali e Souza (1997), que manipulou o grau de especificidade da instrução utilizada para solicitar relatos dos participantes. A instrução foi chamada de específica ou genérica e a primeira se diferenciava da segunda por fazer uma descrição dos estímulos presentes na situação experimental e a resposta relacionada à contingência. O número de formulações de regra foi maior na instrução específica. Essa condição teve também um número maior de sujeitos que solucionaram o problema.

Ribeiro (1989/2005) discutiu o possível efeito das regras sobre a correspondência verbal. Em seu estudo, ele verificou que algumas crianças passaram a distorcer apenas quando colegas os instruíram a fazer isso, o levando a concluir que regras podem ser importantes na correspondência verbal. Em Souza e cols. (2014) e Antunes e Medeiros (2014), também se observou efeito das instruções na correspondência verbal. Souza e cols. (2014) não traziam instruções de que se poderia distorcer, e as crianças que participaram desse estudo não distorceram ao relatar. Já as instruções do jogo de Antunes e Medeiros (2014) traziam instruções claras para que os participantes de que estes poderiam distorcer, sendo verificada uma alta ocorrência de relatos distorcidos pelos participantes. O jogo do presente estudo não apresentou instruções para que os participantes distorcessem nem descreveu o que aconteceria caso

os relatos não fossem correspondentes o que, para adultos, foi suficiente para que as contingências que favorecem a emissão de relatos não correspondentes controlassem os comportamentos dos participantes.

Quanto a segunda questão da presente pesquisa, cujos dados coletados forneceram indícios de que a autorregra formulada pelo participante afetou sim a correspondência verbal, é válido ressaltar que esses dados podem ser corroborados por diversas pesquisas que investigaram controle por regras e demonstraram que, participantes quando solicitados por pedidos ou perguntas, podem formular autorregras com a probabilidade de terem seus comportamentos afetados por elas (Paracampo, Albuquerque, Mescouto & Farias, 2013; Silva & Albuquerque, 2006).

Ocorre que ao mesmo tempo em que o participante formula a autorregra, seu comportamento já pode estar sob o controle da contingência descrita por ele. Isso torna difícil dizer que, ele continuar se comportando de acordo com a contingência, teria uma relação com a modelagem pela contingência ou com a descrição que ele fez da contingência. Silva e Albuquerque (2006), em seu estudo afirmaram que, para identificar precisamente como as perguntas interferiram no desempenho dos participantes, seria necessário separar as funções das perguntas das funções das contingências de reforço. Entretanto, os autores ressaltam que esta separação seria difícil justamente porque, quando as perguntas são feitas, os comportamentos dos participantes já estão em contato com as contingências de reforço programadas.

Silva e Albuquerque (2006) pesquisaram os efeitos de perguntas e de histórias de reforço contínuo sobre o seguir regra. Estudantes universitários foram expostos a um procedimento de escolha segundo o modelo e tinham que apontar três estímulos de comparação em sequência na presença de um estímulo contextual (i.e., duas lâmpadas disposta paralelamente ao aparato experimental). Na primeira condição experimental as

perguntas não foram feitas. Em duas condições experimentais seguintes foram. Os autores concluíram que quando as perguntas foram feitas, as contingências de reforço programadas para o comportamento não-verbal exerceram controle discriminativo sobre o desempenho dos participantes. Quando elas não foram feitas, tal controle não foi observado.

No presente estudo, considerando os dados do participante P11, pode ser retomada a análise do que foi pontuado quanto ao fato de ao mesmo tempo em que o participante formulava a autorregra, seu comportamento já estava sobre controle da contingência. P11 já tinha apresentado algumas distorções antes mesmo de emitir a autorregra. Porém, logo após o questionamento reflexivo ele passou a distorcer em todas as rodadas, com exceção da 46ª e 52ª rodadas. Os dados de P11 apontaram que o que pode ter ocorrido foi mais um efeito da contingência sobre o relato verbal desse participante do que necessariamente o efeito do relato verbal sobre como ele se comportou depois do questionamento reflexivo.

Apesar do comportamento de P11 ter ficado mais sistemático depois da manipulação da variável independente, parecia que antes o comportamento dele já estava sobre controle das contingências do jogo. O critério para considerar um comportamento mais sistemático é o fato do participante ter passado a distorcer em 90% das rodadas após a manipulação da variável independente. Os dados de P11 mostram que de 40 rodadas de linha de base antes do questionamento reflexivo, em 19 ele incorreu em distorção.

O mesmo pode ter acontecido com P6 e P10, já que ambos já tinham apresentado algumas distorções antes mesmo de emitir a autorregra. Antes do questionamento reflexivo, P6 apresentou 27% de distorções e P10 apresentou 37%. Esses dados podem ser evidências de que quando emitiram a autorregra, esses

participantes descreveram a contingência que aparentemente já estava controlando o comportamento deles no jogo. As autorregras formuladas por P6 e P10 foram respectivamente “se for baixa eu coloco carta alta” e “só vou colocar valor alto”. A partir do momento que P6 e P10 descreveram a contingência pôde ser observada uma maior frequência de relatos não correspondentes.

Esse resultado tem uma semelhança com o que foi encontrado nos dados dos participantes P4 e P8 do Grupo 4. Eles foram distorcendo, mas de uma maneira pouco sistemática, similar com o que aconteceu com os participantes P6, P10 e P11. Partindo desse padrão, é possível hipotetizar que se tivesse sido aplicado o procedimento de questionamento reflexivo nos participantes P4 e P8, talvez ambos passariam a distorcer de forma mais regular (i.e., praticamente em todas as rodadas que o computador relatou um valor de carta mais alto), assim como fizeram P6, P10 e P11, logo após o procedimento de questionamento reflexivo.

Quando o comportamento de um participante não está de acordo com a contingência e, após o questionamento reflexivo ou as perguntas como no experimento de Silva e Albuquerque (2006), é percebido que o comportamento é modificado quando ele formula a resposta à pergunta, tem-se um indício mais forte de que o comportamento do participante ficou sobre controle da autorregra. É o que pode ter ocorrido como os participantes P5 e P7, que só começaram a emitir relatos distorcidos depois que passaram pelo procedimento de questionamento reflexivo e formularam a autorregra.

É válido ressaltar que muitos experimentos utilizando o jogo de cartas (Antunes & Medeiros, 2016; Brito & cols., 2014; Medeiros & cols., 2013;) demonstraram que quando um participante distorcia aumentava a probabilidade do outro fazer o mesmo. Em seu estudo, Ribeiro (1989/2005) também destacou o controle por modelos que ocorreu a partir da observação de algumas crianças que especialmente em grupo, não

apresentaram correspondência entre sua verbalização e o seu brincar de fato, ou seja, relataram que brincaram mesmo sem tê-lo feito.

No presente estudo, aprendizagem por observação de modelos também pode ajudar a explicar porque alguns participantes distorceram antes do questionamento reflexivo. Isso porque o computador ter distorcido em aproximadamente 25% das rodadas e a checagem ter ocorrido em um terço delas pode ter servido de modelo em rodadas com checagem. Se for observado os dados do Grupo 2, já na primeira rodada desse Grupo, foi programado para o computador distorcer com a ocorrência de checagem. Dos três participantes desse grupo, dois passaram a distorcer já na rodada seguinte. P6 e P10 apresentaram outras distorções nas rodadas de linha de base 1.

Sobre o computador distorcer, é válido dizer que esse fato pode ter sido inclusive uma limitação do presente estudo. Isso porque o computador distorcer pode ser um modelo que aumenta a probabilidade de os participantes emitirem relatos não correspondentes. Uma forma de resolver esse problema seria replicar esse experimento com o computador não distorcendo em nenhuma das condições experimentais. É válido esclarecer, que a decisão pela ocorrência de distorção pelo computador, foi tomada na tentativa de deixar o jogo mais plausível, aumentando a probabilidade de o participante jogar como se tratasse de jogo real, livre de manipulações experimentais prévias. Contudo, ainda assim, permanece a sugestão de replicação do experimento com o computador passando a distorcer em momentos distintos para diferentes grupos em um delineamento de grupo.

Falando ainda sobre aprendizagem por modelo, essa condição também pode ajudar a explicar porque alguns participantes distorceram mesmo sem terem emitido a autorregra. P9, por exemplo, não formulou a autorregra e distorceu a partir da rodada 35, o que indica a possibilidade de controle pelas distorções do computador com

checagem. Outra análise que caberia para P9 é de que talvez ele tenha emitido a autorregra, mesmo que sua resposta não esteja de acordo com o que foi definido previamente no procedimento. Se for tomada como base a resposta que ele deu à décima pergunta “falar um número maior”, cabem duas possíveis interpretações. Quando P9 respondeu “acho que optando pelo mesmo valor” à décima primeira pergunta, ele podia estar fazendo referência ao mesmo valor da carta que tirou ou podia estar fazendo referência a um número maior. Isso pode ser evidenciado a partir da 35ª rodada, onde P9 passou a relatar sempre 10 quando o computador relatou um valor da carta maior que o da carta dele. A partir dessa rodada, P9 só não distorceu quando a carta dele já era maior que a do computador ou quando o computador relatou 10. Nesse último caso ele não tinha como escolher o mesmo valor no painel de relato, tendo em vista que um dos critérios do procedimento foi não permitir ocorrência de empate.

Para todos os participantes que emitiram a autorregra, foi observado um efeito imediato sobre o modo como passaram a jogar. Talvez fique difícil atribuir as distorções de P9 ao procedimento de questionamento reflexivo, já que não foi observada a questão da contiguidade temporal. Contudo, não se pode excluir totalmente a possibilidade do seu efeito, já que emitir uma autorregra ou alguém emitir uma regra para outra pessoa não significa que essa autorregra será seguida de imediato (Skinner, 1953/2003).

Como já visto, Souza e cols. (2014) manipularam perguntas abertas e perguntas fechadas para verificar os efeitos de uma e de outra sobre a correspondência verbal. Paracampo e cols., (2013) também realizaram um estudo manipulando perguntas e respostas, mas com um objetivo diferente dos estudos de Souza e cols (2014). Paracampo e cols. (2013) manipularam perguntas com o objetivo verificar se as regras dispostas em uma história infantil passariam a exercer controle sobre o comportamento. Ou seja, se perguntas poderiam facilitar o controle por regras à medida que

aumentassem a sensibilidade dos participantes a essas regras. As regras das histórias utilizadas no experimento eram regras metafóricas (i.e., moral da história). As perguntas tinham como meta aumentar o controle dessa regra sobre o comportamento de doar bombons das crianças.

Um tipo de pergunta feita foi: “O que aconteceu quando Maurício resolveu dividir o bolo?”. Todas as perguntas do experimento tinham uma topografia semelhante a essa. As perguntas utilizadas no experimento de Paracampo e cols. (2013) foram perguntas abertas conforme a definição de Medeiros e Medeiros (2012), uma vez que esses autores afirmam que perguntas abertas são aquelas que favorecem respostas mais descritivas. As perguntas do experimento podem ser classificadas dessa forma porque nenhuma delas poderia ser respondida com topografias de respostas “sim” e “não”.

Os resultados encontrados por Paracampo e cols. (2013) demonstraram que a frequência do comportamento de doar aumentou quando o experimentador fez perguntas abertas que ressaltaram as regras contidas na história a esse respeito. Após as crianças verbalizarem a resposta, em dois dos três grupos do experimento, a experimentadora descrevia a resposta para as crianças. Esses resultados podem indicar que a apresentação de perguntas abertas pode contribuir para aumentar o controle das regras contidas em um texto, facilitando o controle por tais regras sobre o comportamento por elas especificado.

Pode-se dizer que efeito semelhante foi observado na presente pesquisa, já que as perguntas abertas contidas no questionamento reflexivo criaram condições para a emissão de autorregras pelos participantes e a correspondência verbal foi afetada. Ou seja, o questionamento reflexivo pode ter favorecido o controle pelas contingências em vigor no jogo pelos participantes, de modo que eles distorcessem seus relatos a partir da autorregra formuladas por eles.

Além do custo de respostas, Souza e cols. (2014) consideraram que uma possível história de aprendizagem para relatos precisos poderia ter contribuído para os resultados encontrados. Talvez alguns participantes do presente estudo, em sua história de vida, quando emitiram relatos precisos, tiveram esses comportamentos reforçados, ainda que esses não fossem passíveis de reforçamento. Além disso, mais do que o reforçamento para relatos precisos, também pode-se supor que eles possam ter vivido um histórico de punição para relatos distorcidos. Skinner (1957/1978) discorre sobre isso dizendo que o falante pode passar a não emitir determinada resposta porque ela foi punida, de modo que essa resposta venha a se tornar um estímulo aversivo condicionado. Nesse caso, o sujeito passaria a não emitir o comportamento passível de punição.

Os dados dos participantes P2 e P3 podem ser resultado ou de uma possível história de aprendizagem para relatos precisos ou de uma possível história de punição para relatos distorcidos. Isso se justifica porque não foram observados relatos não correspondentes em nenhuma das condições experimentais para esses dois participantes. Pode ser sugerido um estudo mais longo, em que se manipule a história de reforçamento e punição para relatos precisos e distorcidos. A contribuição disso seria verificar se a história de aprendizagem para relatos precisos e distorcidos afetaria como os participantes se comportariam nesse jogo em uma condição futura.

Ainda sobre isso, considerando os dados de P9, observa-se que ele foi um dos participantes que menos distorceu no jogo, ganhando em quantidade de distorções apenas do participante P7, que apesar de emitir a autorregra distorceu muito pouco. Uma hipótese para os resultados de P9 e P7 pode ser a de uma possível história de aprendizagem para relatos precisos ou de uma possível história de punição para relatos distorcidos, mas também para um baixo valor reforçador da consequência “vale presente” oferecida para quem ganhasse a partida. Talvez a troca por outro reforço

material poderia ter contribuído para aumentar o valor reforçador de vencer as rodadas. No estudo de Souza e cols. (2014), o baixo valor reforçador da consequência foi considerado como uma possível explicação para a pouca frequência de distorções dos relatos das crianças. No presente estudo, considera-se a hipótese de que ganhar o jogo talvez não tenha reforçado os comportamentos dos participantes P9 e P7 de distorcer nas rodadas. Utilizar outro tipo de reforçador material, que não um vale presente de livraria, pode ser uma modificação que contribua para novas pesquisas sobre esse tema.

No estudo de Souza e cols. (2014), as distorções além de ocorrerem na condição pergunta fechada, as crianças só distorceram seus relatos quando eram as segundas a jogar. Brito e cols. (2014) também encontraram mais distorções quando os participantes eram os segundos a relatar. Medeiros e cols. (2013) observaram que quando os participantes eram os primeiros a relatar foi registrada uma diminuição da distorção dos relatos.

Apesar da vez de relatar na rodada não ter sido uma variável manipulada na presente pesquisa, há uma probabilidade de as contingências do jogo terem tornado a vez de relatar na rodada uma vantagem. Isso porque mesmo com checagem, o jogo aconteceu sem punição para relatos distorcidos. Ou seja, tanto na LB1 quanto na LB2, quando o outro participante, no caso, o computador, distorcia o valor da carta que tirou, não tinha perda de pontos e nem compra de cartas como nos estudos de F. H. Medeiros (2012), Medeiros e cols. (2013), Souza e cols. (2014), Antunes e Medeiros (2016) e Brito (2017).

Brito (2017) verificou o efeito do ganho e da perda de pontos na correspondência verbal em um jogo de cartas. Assim como no presente estudo, em seu experimento também ganhava a partida quem conseguisse obter o maior número de pontos com as rodadas. Brito (2017) discute que seria vantajoso ser o segundo a relatar

na rodada, justificando que o computador relatar um valor menor que o valor da carta que o participante tirou seria um estímulo discriminativo para distorcer o relato. Para Brito (2017), tal estímulo faria com que o valor da carta alterasse a função do relatar com precisão, já que o computador relatar um valor inferior daria ao participante 100% de chance de ganhar pontos na rodada.

No estudo de Brito (2017) os pontos eram obtidos ou mantidos quando se relatava o maior valor da carta nas rodadas em que não havia checagem, ou dependendo da precisão do relato verbal nas rodadas em que havia checagem do relato. A depender das contingências dispostas, quem emitisse relato não correspondente nas partidas com checagem podia tanto perder quanto ganhar pontos. Diferentemente, no presente estudo, independente de relatar com precisão ou não, sempre ganharia a rodada o jogador que relatasse o maior valor. Ou seja, não ter consequência para relatos distorcidos pode ter feito das rodadas em que o computador relatava uma carta maior contexto antecedente para o participante distorcer. O presente estudo poderia ser replicado aplicando-se consequências diferenciais para relatos distorcidos e precisos, investigando como consequências para relatos não correspondentes poderiam ter influenciado nos dados encontrados.

Em F. H. Medeiros (2012) também foi considerado que o computador relatar um valor maior que o valor da carta que o participante tirou seria um estímulo discriminativo para distorcer o relato. No presente estudo, os participantes que distorceram o relato também o fizeram quando tiraram uma carta com valor menor que o relato que do seu oponente na maioria das rodadas. O fato de o computador ter dito um valor menor que a do participante, em princípio, não seria uma ocasião para relato distorcido. Entretanto, ainda assim, alguns participantes distorceram nessa situação. F. H. Medeiros (2012) e Brito (2017) também observaram o mesmo.

Até nas rodadas onde o computador relatava a carta 10, como não se ganhava com empate, ou seja, mesmo se o participante distorcesse, ele não teria chances de ganhar na rodada, ainda assim foram observadas distorções. F. H. Medeiros (2012) também encontrou casos assim. Na Figura 6, é possível observar que P5 distorceu após o questionamento reflexivo e apresentou 10% dessas distorções nas rodadas em que o computador relatou um valor menor. Já o participante P6 o fez antes do questionamento em 3% das rodadas que o computador relatou um valor menor. Depois do questionamento reflexivo P6 distorceu em 13% das rodadas que o computador relatou um valor menor. P10, após o questionamento reflexivo apresentou 13% das distorções nas rodadas em que o computador relatou um valor menor de carta.

Ao que se refere ao contato com a contingência, pode-se dizer que se o jogo do experimento fosse realizado com mais que 60 rodadas, talvez o comportamento dos participantes P2, P3 e P12 ficariam sobre controle das contingências que estavam vigorando no jogo. Isso pode abrir perspectivas de replicação desse estudo, onde essa seria uma possível modificação a ser testada.

Outra variável importante para os resultados desse estudo diz respeito ao modo pelo qual foi feito o registro das respostas do participante pelo experimentador. Alguns estudos (e.g., Antunes & Medeiros, 2016; Medeiros & cols., 2013) que investigaram a correspondência verbal, o modo como o registro dos relatos distorcidos foi feito pelo experimentador pode ter interferido na correspondência verbal dos participantes. Na presente pesquisa, a experimentadora não coletou os dados na presença do participante, sendo que a ausência pode ter influenciado de alguma maneira nos resultados encontrados. Talvez a ausência da experimentadora possa ter favorecido a ocorrência de mais distorções pelos participantes que não emitiram a autorregra. Pode ter contribuído também para alguns participantes emitirem relatos distorcidos antes do questionamento

reflexivo. Por último, pode ajudar a explicar as distorções dos participantes P4 e P8 do Grupo 4, que não passaram pelo procedimento de questionamento reflexivo, mas que ainda sim distorceram. F. H. Medeiros (2012) também utilizou o jogo computadorizado onde o participante jogava sozinho, e encontrou mais distorções utilizando um jogo programado no computador. Brito (2017) também fez o registro dos relatos a partir da programação de um jogo computadorizado e sem a presença da experimentadora, porém não observou aumento da frequência de distorções como ocorreu em F. H. Medeiros (2012).

O procedimento de questionamento reflexivo utilizado no presente estudo foi uma variável independente manipulada em outras pesquisas que investigaram a sua eficácia na formulação de autorregras. No estudo de R. Medeiros (2016), os resultados obtidos durante o procedimento de questionamento reflexivo apontaram que três participantes já tinham alterado a frequência de relatos para temas de menor interesse. Ou seja, praticamente todos participantes conseguiram descrever que obtinham maior atenção para respostas verbais dos temas previamente apontados por eles como sendo os de menor interesse. Em função disso, R. Medeiros (2016) não conseguiu verificar o efeito do questionamento reflexivo como variável independente. Já no presente estudo, talvez em função de uma menor probabilidade do comportamento ter ficado sobre o controle das contingências, tenha sido possível observar o efeito do questionamento reflexivo com mais clareza. Isso pode ter uma relação como o fato do estudo de R. Medeiros (2016) ter utilizado apenas reforçamento diferencial e a presente pesquisa ter utilizado um jogo construído com uma grande quantidade de regras.

Na pesquisa de Souza e cols. (2011) e Silva (2012), o objetivo quanto à manipulação do questionamento reflexivo enquanto variável independente teve outro objetivo. Nesses estudos, o objetivo não foi verificar se o questionamento reflexivo

produziria autorregra. O objetivo era verificar se uma vez produzida a autorregra via questionamento reflexivo, se elas seriam seguidas ou não. Da mesma maneira que os participantes do estudo de Souza e cols. (2011), ao formularem autorregra mudaram seu comportamento no contexto clínico, para alguns participantes do presente estudo parece que o mesmo ocorreu. Isso porque os participantes que emitiram a autorregra mudaram a sua forma de jogar.

Silva (2012) também avaliou o seguimento de regras no contexto clínico. As autorregras foram geradas, durante o processo terapêutico a partir de questionamentos reflexivos. No presente estudo, o procedimento de questionamento reflexivo foi eficaz para os participantes formularem a autorregra e, assim como Silva (2012) identificou o seguimento da autorregra, nessa pesquisa também se pode dizer que foi verificado o mesmo. A frequência das distorções encontradas nos dados dos participantes P5, P6, P10, P7, P11 são indícios que os comportamentos desses participantes ficaram sob o controle da contingência descrita na regra formulada por eles passando a se comportar de acordo com essa descrição (Tabela 4).

Os estudos de R. Medeiros (2016), Silva (2012) e Souza e cols. (2014) investigaram a eficácia do questionamento reflexivo. O procedimento de questionamento reflexivo usado no experimento é um procedimento que vem sendo muito utilizado na clínica (Medeiros & Medeiros, 2012). Como base nos resultados desses estudos, e somando os dados encontrados na presente pesquisa, ganham-se evidências de o questionamento reflexivo ser um procedimento que possa ter eficácia no contexto clínico. Porém, essa afirmativa deve ser feita com ressalvas, já que os estudos de Silva (2012) e Souza e cols. (2014) foram feitas no contexto de pesquisa aplicada e o presente estudo e o de R. Medeiros (2016) foram realizados no contexto de pesquisa básica.

Os dados coletados nessas pesquisas são os primeiros apontamentos de que o procedimento questionamento reflexivo está alinhado com sua proposta quanto a aperfeiçoar o controle discriminativo da contingência sobre respostas verbais. Medeiros e Medeiros (2012) afirmam que o questionamento reflexivo é um procedimento que se dá por meio de perguntas abertas, que visa gerar autorregras, aperfeiçoando o controle discriminativo da contingência sobre as respostas verbais do cliente. Os resultados da presente pesquisa, que mostrou que o questionamento reflexivo criou condições para a emissão da autorregras e que favoreceu a discriminação das contingências, somados a esses de pesquisas anteriores, pode colaborar para a validação do seu uso na clínica.

Silvares e Gongora (2006) afirmaram que tanto as perguntas abertas quanto as fechadas são ferramentas de intervenção e podem auxiliar na investigação da correspondência verbal. Em contrapartida, Medeiros e Medeiros (2012) afirmam que são as perguntas abertas que favorecem respostas mais descritivas do que apenas topografias de respostas como “sim” e “não”. Vale ressaltar que o questionamento reflexivo funciona por meio de perguntas abertas, mas não se resume a isso. As perguntas além de abertas, elas são encadeadas e tem que estar sob controle discriminativo do que o cliente respondeu na pergunta feita anteriormente. Na clínica, isso pode criar ocasião e favorecer descrições verbais mais precisas pelos clientes. Para clínicos, quanto maior a chance de se obter relatos mais precisos, maior serão as chances de se atingir os objetivos terapêuticos (Banaco, 1999).

A presente pesquisa contribuiu no sentido de ter analisado se o procedimento de questionamento reflexivo criaria condições para a emissão de autorregras pelos participantes e se a correspondência verbal seria afetada por isso. Os resultados encontrados abrem possibilidades para replicações em pesquisas futuras, contribuindo para mais estudos ao que se refere o fenômeno nomeado de correspondência verbal,

assim como, para a validação do questionamento reflexivo com procedimento capaz de gerar autorregras e de aperfeiçoar o controle discriminativo da contingência sobre respostas verbais. Esse estudo também foi uma das primeiras tentativas de se fazer um refinamento conceitual e metodológico a respeito do seu uso dentro da Análise Experimental do Comportamento.

Referências Bibliográficas

- Abreu-Rodrigues, J., & Sanabio-Heck, E. T. (2004). Instruções e Auto-Instruções: Contribuições da Pesquisa Básica. Em H. J. Guilhardi & C. N. Abreu (Orgs.), *Terapia Comportamental e Cognitivo-Comportamental – Práticas Clínicas* (pp. 152-168). São Paulo: Roca.
- Albuquerque, L. C., de Souza, D. G., Matos, M. A., & Paracampo, C. C. P. (2003). Análise dos efeitos de histórias experimentais sobre o seguimento subsequente de regras. *Acta Comportamentalia: Revista Latina de Análisis del Comportamiento*, 11, 87-126.
- Albuquerque, L. C., Matos, M. A., de Souza, D. G., & Paracampo, C. C. P. (2004). Investigação do controle por regras e do controle por histórias de reforço sobre o comportamento humano. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 17, (3), 395-41
- Antunes, R. A. B., & Medeiros, C. A. (2016). Correspondência Verbal em um jogo de cartas com crianças. *Acta Comportamentalia: Revista Latina de Análisis del Comportamiento*, 24, 15-28.
- Baer, R. A., & Detrich, R. (1990). Tacting and manding in correspondence training: effects of child selection of verbalization. *Journal of the Experimental Analysis of Behavior*, 54, (1), 23-30.
- Banaco, R. A. (1999). O acesso a eventos encobertos na prática clínica: um fim ou um meio? *Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva*, 1, 105-118.
- Baum, W. M. (2006). *Compreender o behaviorismo: Comportamento, cultura e evolução*. (Traduzido por M. T. A. Silva e cols.). Porto Alegre: Artmed. (Trabalho original publicado em 1999).
- Beckert, M. E. (2005). Correspondência Verbal/Não verbal: Pesquisa Básica e Aplicações na Clínica. Em J. Abreu-Rodrigues, & M. R. Ribeiro (Orgs.), *Análise*

do comportamento: pesquisa, teoria e aplicação (pp. 229-244). Porto Alegre: Artes Médicas.

- Brino, A. L. F., & de Rose, J. C (2006). Correspondência entre auto-relatos e desempenhos acadêmicos antecedentes em crianças com história de fracasso escolar. *Revista Brasileira de Análise do Comportamento*, 2, 67-77.
- Brito, R. C. L. (2017). *Efeitos da perda e do ganho de pontos na correspondência verbal num jogo de cartas*. Dissertação de Mestrado, Centro Universitário de Brasília, DF, Brasil. Retirado em 29/11/2017 de <http://repositorio.uniceub.br/bitstream/235/11147/1/61500027.pdf>
- Brito, R. L., Medeiros, C.A., Medeiros, F. H., Antunes, R. A. B., & Souza, L. G. (2014). Efeitos da magnitude da punição na correspondência verbal em situação lúdica. Em N. B. Borges, L. F. G. Aureliano & J. L. Leonardi (Orgs.), *Comportamento em Foco*, (vol. 4, pp. 173-188). São Paulo: ABPMC.
- Catania, A. C. (1999). *Aprendizagem: comportamento, linguagem e cognição*. (Traduzido por D. G. Souza). 4ª Edição. Porto Alegre: Artmed. (Trabalho original publicado em 1998).
- Castanheira, S. S. (2001) Regras e Aprendizagem por Contingência: Sempre e em todo lugar. Em H. J. Guilhardi; M. B. B. P. Madi; P. P. Queiroz & M. C. Scoz (Orgs.), *Sobre o Comportamento e Cognição: Expondo a Variabilidade*, (vol. 7, pp. 36-45). Santo André: ESETec.
- Costa, N. (2011). O surgimento de diferentes denominações para a Terapia Comportamental no Brasil. *Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva*, 13, (2), 46-57.
- Costa, C. E., Soares, P. G., Becker, R. M., & Banaco, R. A. (2009). O efeito da magnitude do custo da resposta e do evento consequente empregado sobre o

- comportamento em FI após uma história de FR. *Revista Brasileira de Análise do Comportamento*, 5, 89-106.
- Cortez, M. D., de Rose, J. C., & Montagnoli, T. A. S. (2013). Treino e manutenção de correspondência em autorrelatos de crianças com e sem história de fracasso escolar. *Acta Comportamentalia: Revista Latina de Análisis del Comportamiento*, 21, 139-157.
- Critchfield, T. S., & Perone, M. (1990). Verbal self-reports of delayed matching to sample by humans. *Journal of the Experimental Analysis of Behavior*, 53, 321-344.
- Critchfield, T. S., & Perone, M. (1993). Verbal self-reports about delayed matching to sample: Effects of the number of elements in a compound sample stimulus. *Journal of the Experimental Analysis of Behavior*, 59, 193-214.
- Gebrim, A. (2009). *Autocontrole e Custo da Resposta da Tarefa Programada no Atraso do Reforçamento*. Dissertação de Mestrado, Universidade de Brasília, DF, Brasil. Retirado em 29/11/2017 de http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/3843/1/2009_AdrianaGebrim.pdf
- F. H. Medeiros (2012). *Contingências de reforçamento positivo e punição negativa na correspondência verbal*. Monografia de Graduação, Centro Universitário de Brasília, DF, Brasil. Retirado em 29/11/2017 de <http://repositorio.uniceub.br/bitstream/123456789/2610/3/20767620.pdf>
- Hayes, S.C., Brownstein, A. J., Zettle, R. D., Rosenfarb, I., & Korn, Z. (1986). Rule-governed behavior and sensitivity to changing consequences of responding. *Journal of the Experimental Analysis of Behavior*, 45, 237-256.
- Jonas, A. L. (2001). O que é auto-regra. Em R. A. Banaco (Org.), *Sobre comportamento e cognição: Aspectos teóricos, metodológicos e de formação em análise do comportamento e terapia cognitivista*, (vol. 1, pp.137-139). Santo André: ESETEC.

- Kohlenberg, R. J., & Tsai, M. (2001). *Psicoterapia Analítica Funcional*. (F. Conte, M. Delliti, M. Z. Brandão, P. R. Derdyk, R. R. Kerbaux, R. C. Wielenska, R. A. Banaco & R. Starling, Trans.). Santo André: ESETEc. (Trabalho original publicado em 1991).
- Linehan, M. (2010). *Terapia Cognitivo-Comportamental para Transtorno da Personalidade Borderline*. (R. C. Costa, Trad.) Porto Alegre: Artmed.
- Medeiros, C. A. (2010). Comportamento governado por regras na clínica comportamental: algumas considerações. Em A. K. C. R. de-Farias (Org.), *Análise Comportamental Clínica: Aspectos teóricos e estudos de caso* (pp. 95-111). Porto Alegre: Artmed.
- Medeiros, C. A. (2014). *Questionamento reflexivo: como intervir de forma eficaz sem emitir regras*. Comporte-se: Psicologia e Análise do Comportamento. Retirado em 29/12/2017 de <http://comportese.com/2014/10/questionamento-reflexivo-como-intervir-de-forma-eficaz-sem-emitir-regras/>
- Medeiros, C. A. & Medeiros, N. N. F. A. (2012). Psicoterapia Comportamental Pragmática: uma terapia comportamental menos diretiva. Em C. V. B. B. Pessoa, C. E. Costa & M. F. Benvenuti (Orgs.), *Comportamento em Foco*, (vol. 01, pp. 417-436). São Paulo: Associação Brasileira de Psicologia e Medicina Comportamental – ABPMC.
- Medeiros, C. A., Oliveira, J. A., & Silva, C. O. (2013). Correspondência verbal em situação lúdica: efeito da probabilidade de checagem. *Revista Fragmentos de Cultura*, 23, (4), 563-578.
- Nery, S. S. (2008). Algumas relações do comportamento cooperativo com as variáveis custo de respostas e magnitude do reforço. *Anuário de Produção Acadêmica Docente*, 2, (30), 9-30.

- Paracampo, C. C. P, & Albuquerque, L. C. (2005). Comportamento Controlado por Regras: Revisão crítica de proposições conceituais e resultados experimentais. *Interação em Psicologia*, 9, 227-237.
- Paracampo, C. C. P, Albuquerque, L. C., Mescouto, W. A., & Farias, A. F. (2013). Efeitos de Perguntas e de Respostas às Perguntas Sobre o Seguir Regras Apresentadas em uma História Infantil. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 29, (4), 369-379.
- R. Medeiros, (2016). *Efeito do reforçamento diferencial e questionamento reflexivo sobre o tema do comportamento verbal*. Monografia de Graduação, Centro Universitário de Brasília, DF, Brasil. Retirado em 29/12/2017 de <http://www.repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/235/10273/1/21066164.pdf>
- Reynolds, G. S. (1961). Attention in pigeon. *Journal of the Experimental Analysis of Behavior*, 4, 203-208.
- Ribeiro, A. F. (2005). Correspondência no auto-relato da criança: aspectos de tatos e de mandos. *Revista Brasileira de análise do Comportamento*, 1, (1), 275-285. (Trabalho original publicado em 1989).
- Sanabio, E. T., & Abreu-Rodrigues, J. (2002). Efeitos de contingências de punição sobre os desempenhos verbal e não verbal. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 18, (2), 161-172.
- Sério, T. M. A. P.; Andery, M. A.; Gioia, P. S., & Micheletto, N. (2002). *Controle de estímulos e comportamento operante: uma (nova) introdução*. São Paulo: Educ.
- Shimoff, E., Catania, A. C., & Matthews, B. A. (1981). Uninstructed human responding: Sensitivity of low-rate performance to schedules contingencies. *Journal of the Experimental Analysis of Behavior*, 36, (2), 207-220.

- Silva, A. P. A. (2012). *Efeitos de Regras e Autorregras na Mudança Comportamental na Clínica Psicológica*. Monografia de Graduação, Centro Universitário de Brasília, DF, Brasil. Retirado em 29/12/2017, de <http://www.repositorio.uniceub.br/bitstream/123456789/2728/3/20781298.pdf>
- Silva, F. M., & Albuquerque, L. C. (2006). Efeitos de perguntas e de histórias experimentais sobre o seguir regras. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 22, (2), 133-142.
- Silvaes, E. F. M., & Gongora, M. A. N. (2006). *Psicologia clínica comportamental: a inserção da entrevista com adultos e crianças*. São Paulo: EDICON.
- Simonassi, L. E., Oliveira, C. I., Gosh, C. S., Silva, A. V., Mujali, M., & Souza, A. V. (1997). Instruções: efeito sobre solução de problema e formulação de regras. *Temas em Psicologia*, 5, (1), 79-92.
- Skinner, B. F. (2003) *Ciência e comportamento humano*. (J. C. Todorov & R. Azzi, Trans.). São Paulo: Martins Fontes. (Trabalho original publicado em 1953).
- Skinner, B. F. (2000). *Sobre o Behaviorismo*. (M. P. Villalobos, Trad.) São Paulo: Cultrix. (Trabalho original publicado em 1974).
- Skinner, B. F. (1978). *Comportamento verbal* (M. P. Villalobos, Trad.) São Paulo: Cultrix. (Trabalho original publicado em 1957).
- Skinner, B. F. (1984). Contingências do reforço: Uma análise teórica. (R. Moreno, Trad.). *Coleção Os Pensadores*. São Paulo: Abril Cultural. (Trabalho original publicado em 1969).
- Souza, A. S., Medeiros, C. A., Aragão, M. O. F., Medeiros, F. H., & Silva, A. P. A. (2011). Regras versus Autorregras: que tipo de regras é mais eficaz na modificação do comportamento? Em C. V. B. B. Pessoa, C. E. Costa & M. F. Benvenuti (Orgs.), *Comportamento em Foco*. (vol. 01, pp. 631-644. São Paulo: ABPMC.

- Souza, R. S., Guimarães, S. S., Antunes, R. A. B., & Medeiros, C. A. (2014). Correspondência verbal em um jogo de cartas: perguntas abertas e fechadas. Em C. V. B. B. Pessoa, C. E. Costa & M. F. Benvenuti (Orgs.), *Comportamento em Foco*. (vol. 04, pp. 189-204). São Paulo: ABPMC.
- Wechsler, A. M., & Amaral, V. R. (2009). Correspondência verbal: Uma Revisão da Literatura. *Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva*, 9, (2), 189-208.

Anexos

Anexo A

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE

“Efeito do Questionamento Reflexivo sobre Autorregras e sobre a Correspondência Verbal em um Jogo de Cartas”

Instituição dos pesquisadores: UniCEUB –Centro Universitário de Brasília
Pesquisadores responsáveis: Denise Lettieri Moraes e Carlos Augusto de Medeiros

Você está sendo convidado(a) a participar do projeto de pesquisa acima citado. O texto abaixo apresenta todas as informações necessárias sobre o que estamos fazendo. Sua colaboração neste estudo será de muita importância para nós, mas se desistir a qualquer momento, isso não lhe causará prejuízo.

O nome deste documento que você está lendo é Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).

Antes de decidir se deseja participar (de livre e espontânea vontade) você deverá ler e compreender todo o conteúdo. Ao final, caso decida participar, você será solicitado a assiná-lo e receberá uma cópia do mesmo.

Antes de assinar, faça perguntas sobre tudo o que não tiver entendido bem. A equipe deste estudo responderá às suas perguntas a qualquer momento (antes, durante e após o estudo).

Natureza e objetivos do estudo

- O objetivo específico deste estudo é verificar a influência do procedimento de questionamento reflexivo num jogo de cartas.
- Você está sendo convidado a participar por ser estudante de Psicologia, sendo totalmente ingênuo ao experimento.

Procedimentos do estudo

- Sua participação consiste em jogar um jogo de cartas, conforme as instruções que serão lidas e entregues por escrito.
- Não haverá nenhuma outra forma de envolvimento ou comprometimento neste estudo.
- A pesquisa será realizada no UniCEUB, numa sala a combinar no dia da assinatura deste termo.

Riscos e benefícios

- Apesar de se reconhecer riscos mínimos em pesquisa, a presente pesquisa não traz nenhum risco aparente pela participação, por se tratar de um procedimento composto só por uma sessão, que irá se dar em ambiente universitário, com a necessidade de execução de apenas uma tarefa simples no computador, com média de duração de 40 minutos. Caso os participantes tenham algum prejuízo ao participar da pesquisa, os experimentadores se comprometem a assisti-los de maneira a minimizar desconfortos.
- Medidas preventivas (como o experimentador estar próximo aos participantes para qualquer atendimento de solicitação) serão tomadas durante todo o procedimento para minimizar qualquer incômodo.
- Não há benefício direto ao participante, pois a pesquisa não tem pretensão de medir diagnóstico e nem visa aplicar nenhum tratamento experimental. São participantes típicos, normais e a pesquisa se destina meramente a coletar dados. O benefício indireto é a participação em pesquisa, o que pode contribuir com sua formação científica enquanto aluno de Psicologia.
- Caso esse procedimento possa gerar algum tipo de constrangimento, você não

precisa realizá-lo.

Participação, recusa e direito de se retirar do estudo

- Sua participação é voluntária. Você não terá nenhum prejuízo se não quiser participar.
- Você poderá se retirar desta pesquisa a qualquer momento, bastando para isso entrar em contato com um dos pesquisadores responsáveis.
- Conforme previsto pelas normas brasileiras de pesquisa com a participação de seres humanos, você não receberá nenhum tipo de compensação financeira pela sua participação neste estudo.

Confidencialidade

- Seus dados serão manuseados somente pelos pesquisadores e não será permitido o acesso a outras pessoas.
- Os dados e instrumentos utilizados ficarão guardados sob a responsabilidade de Denise Lettieri Moraes com a garantia de manutenção do sigilo e confidencialidade, e arquivados por um período de 5 anos; após esse tempo serão destruídos.
- Os resultados deste trabalho poderão ser apresentados em encontros ou revistas científicas. Entretanto, ele mostrará apenas os resultados obtidos como um todo, sem revelar seu nome, instituição a qual pertence ou qualquer informação que esteja relacionada com sua privacidade.

Se houver alguma consideração ou dúvida referente aos aspectos éticos da pesquisa, entre em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa do Centro Universitário de Brasília – CEP/UnICEUB, que aprovou esta pesquisa, pelo telefone 3966.1511 ou pelo e-mail cep.uniceub@uniceub.br. Também entre em contato para informar ocorrências irregulares ou danosas durante a sua participação no estudo.

Eu, _____ RG _____, após receber a explicação completa dos objetivos do estudo e dos procedimentos envolvidos nesta pesquisa concordo voluntariamente em fazer parte deste estudo.

Este Termo de Consentimento encontra-se impresso em duas vias, sendo que uma cópia será arquivada pelo pesquisador responsável, e a outra será fornecida ao senhor(a).

Brasília, ____ de _____ de _____.

Participante

Denise Lettieri Moraes, celular [REDACTED]

Endereço dos(as) responsável(eis) pela pesquisa (OBRIGATÓRIO):

Instituição: Centro Universitário de Brasília - UniCEUB

Endereço: SEPN 707/907 - Campus do UniCEUB, Campus Asa Norte - Bloco 3 – Térreo

Bairro: Asa Norte – Brasília – DF

CEP: 70790-075

Telefones p/contato: (61) 3966-130

Anexo B

GRUPO 1

ganhando	PC	PART
3 PARA 1	/1	/1
3 PARA 2	/2	/2
2 PARA 1	/2	/2

Faixa 1	Faixa 2	Faixa 3
2,3,4	5,6,7	8,9,10

Dist. PC

Protocolo de Registro								
Participante:								
Grupo 1 - 20/40								
Condição	Rodada	Jogador	Nº da carta	Nº relatado	Nº no dado	Pontuação	Tem maior carta	Checagem
LB1	1	PC	9	9	3		PC	S
		Part	6					
	2	PC	9	9	4		PC	N
		Part	3					
	3	PC	7	7	2		PC	N
		Part	4					
	4	PC	5	10	5		P	N
		Part	8					
	5	PC	4	4	6		P	N
		Part	8					
	6	PC	4	10	3		P	S
		Part	9					
	7	PC	3	3	5		P	N
		Part	9					
	8	PC	2	10	6		P	N
		Part	7					
	9	PC	6	6	4		PC	N
		Part	4					
	10	PC	9	9	1		PC	S
		Part	6					
	11	PC	6	6	4		P	N
		Part	9					
	12	PC	6	10	4		P	N
		Part	9					
	13	PC	7	7	5		PC	N
		Part	4					
	14	PC	10	10	1		PC	S
		Part	4					
	15	PC	8	8	6		PC	N

		Part	5					
	16	PC	2	2	3		P	S
		Part	7					
	17	PC	8	8	5		PC	N
		Part	7					
	18	PC	3	3	2		P	N
		Part	6					
	19	PC	4	10	1		P	S
		Part	8					
LB2	20	PC	10	10	2		PC	N
		Part	3					
	1	PC	9	9	3		PC	S
		Part	6					
	2	PC	9	9	4		PC	N
		Part	3					
	3	PC	7	7	3		PC	S
		Part	4					
	4	PC	5	10	5		P	N
		Part	8					
	5	PC	4	4	6		P	N
		Part	8					
	6	PC	4	10	3		P	S
		Part	9					
	7	PC	3	3	5		P	N
		Part	9					
	8	PC	2	10	6		P	N
		Part	7					
	9	PC	6	6	4		PC	N
		Part	4					
	10	PC	9	9	1		PC	S
		Part	6					
	11	PC	6	6	4		P	N
		Part	9					
	12	PC	6	10	5		P	N
		Part	9					
	13	PC	7	7	5		PC	N
		Part	4					
	14	PC	10	10	1		PC	S
		Part	4					
	15	PC	8	8	6		PC	N
		Part	5					
	16	PC	2	2	3		P	S
		Part	7					
	17	PC	8	8	5		PC	N

	Part	7					
18	PC	3	3	2		P	N
	Part	6					
19	PC	4	10	1		P	S
	Part	8					
20	PC	10	10	2		PC	N
	Part	3					
21	PC	6	6	1		PC	S
	Part	3					
22	PC	7	7	2		PC	N
	Part	2					
23	PC	4	10	3		P	S
	Part	8					
24	PC	8	8	6		PC	N
	Part	6					
25	PC	5	5	6		P	N
	Part	8					
26	PC	4	4	3		P	S
	Part	8					
27	PC	5	5	2		P	N
	Part	8					
28	PC	9	9	2		PC	N
	Part	3					
29	PC	4	10	1		P	S
	Part	7					
30	PC	2	2	6		P	N
	Part	6					
31	PC	7	7	3		PC	S
	Part	4					
32	PC	10	10	4		PC	N
	Part	5					
33	PC	9	9	3		PC	S
	Part	3					
34	PC	6	10	5		P	N
	Part	9					
35	PC	7	10	2		P	N
	Part	9					
36	PC	10	10	5		PC	N
	Part	4					
37	PC	9	9	6		PC	N
	Part	6					
38	PC	2	2	4		P	N
	Part	8					
39	PC	9	9	1		PC	S

		Part	5					
	40	PC	2	10				
		Part	5		4		P	N

GRUPO 2

ganhando	PC	PART
3 PARA 1	/1	/1
3 PARA 2	/2	/2
2 PARA 1	/2	/2

Faixa 1	Faixa 2	Faixa 3
2,3,4	5,6,7	8,9,10

Dist. PC

Protocolo de Registro								
Participante:								
Grupo 2 - 30/30								
Condição	Rodada	Jogador	Nº da carta	Nº relatado	Nº no dado	Pontuação	Tem maior carta	Checagem
LB1	1	PC	6	10	1		P	S
		Part	8					
	2	PC	9	9	6		PC	N
		Part	5					
	3	PC	2	2	3		P	S
		Part	7					
	4	PC	5	5	2		P	N
		Part	8					
	5	PC	5	5	3		PC	S
		Part	3					
	6	PC	4	10	4		P	N
		Part	6					
	7	PC	7	7	4		PC	N
		Part	2					
	8	PC	9	9	1		PC	S
		Part	3					
	9	PC	3	10	6		P	N
		Part	8					
	10	PC	9	9	5		PC	N
		Part	7					
	11	PC	6	6	1		PC	S
		Part	3					
	12	PC	7	7	2		PC	N
		Part	2					
	13	PC	4	10	3		P	S

		Part	8				
	14	PC	8	8	6		PC N
		Part	6				
	15	PC	5	5	6		P N
		Part	8				
	16	PC	4	4	5		P N
		Part	8				
	17	PC	5	5	2		P N
		Part	8				
	18	PC	9	9	2		PC N
		Part	3				
	19	PC	4	10	1		P S
		Part	7				
	20	PC	2	2	6		P N
		Part	6				
	21	PC	7	7	3		PC S
		Part	4				
	22	PC	10	10	4		PC N
		Part	5				
	23	PC	9	9	5		PC N
		Part	3				
	24	PC	6	10	5		P N
		Part	9				
	25	PC	7	10	6		P N
		Part	9				
	26	PC	10	10	5		PC N
		Part	4				
	27	PC	9	9	3		PC S
		Part	6				
	28	PC	2	2	4		P N
		Part	8				
	29	PC	9	9	3		PC S
		Part	5				
	30	PC	2	10	5		P N
		Part	5				
LB2	1	PC	6	10	1		P S
		Part	8				
	2	PC	9	9	6		PC N
		Part	5				
	3	PC	2	2	3		P S
		Part	7				
	4	PC	5	5	2		P N
		Part	8				
	5	PC	5	5	3		PC S

	Part	3					
6	PC	4	10	4		P	N
	Part	6					
7	PC	7	7	4		PC	N
	Part	2					
8	PC	9	9	1		PC	S
	Part	3					
9	PC	3	10	6		P	N
	Part	8					
10	PC	9	9	5		PC	N
	Part	7					
11	PC	6	6	1		PC	S
	Part	3					
12	PC	7	7	2		PC	N
	Part	2					
13	PC	4	10	3		P	S
	Part	8					
14	PC	8	8	6		PC	N
	Part	6					
15	PC	5	5	6		P	N
	Part	8					
16	PC	4	4	5		P	N
	Part	8					
17	PC	5	5	2		P	N
	Part	8					
18	PC	9	9	2		PC	N
	Part	3					
19	PC	4	10	1		P	S
	Part	7					
20	PC	2	2	6		P	N
	Part	6					
21	PC	7	7	3		PC	S
	Part	4					
22	PC	10	10	4		PC	N
	Part	5					
23	PC	9	9	5		PC	N
	Part	3					
24	PC	6	10	5		P	N
	Part	9					
25	PC	7	10	6		P	N
	Part	9					
26	PC	10	10	5		PC	N
	Part	4					
27	PC	9	9	3		PC	S

		Part	6					
28	PC	2	2	4		P	N	
	Part	8						
29	PC	9	9	3		PC	S	
	Part	5						
30	PC	2	10	5		P	N	
	Part	5						

GRUPO 3

ganhando	PC	PART
3 PARA 1	/1	/1
3 PARA 2	/2	/2
2 PARA 1	/2	/2

Faixa 1	Faixa 2	Faixa 3
2,3,4	5,6,7	8,9,10

Dist. PC

Protocolo de Registro								
Participante:								
Grupo 3 - 40/20								
Condição	Rodada	Jogador	Nº da carta	Nº relatado	Nº no dado	Pontuação	Tem maior carta	Checagem
LB1	1	PC	9	9	3		PC	S
		Part	6					
	2	PC	9	9	4		PC	N
		Part	3					
	3	PC	7	7	3		PC	S
		Part	4					
	4	PC	5	10	5		P	N
		Part	8					
	5	PC	4	4	6		P	N
		Part	8					
	6	PC	4	10	3		P	S
		Part	9					
	7	PC	3	3	5		P	N
		Part	9					
	8	PC	2	10	6		P	N
		Part	7					
	9	PC	6	6	4		PC	N
		Part	4					
	10	PC	9	9	1		PC	S
		Part	6					

	11	PC	6	6	4		P	N
		Part	9					
	12	PC	6	10	5		P	N
		Part	9					
	13	PC	7	7	5		PC	N
		Part	4					
	14	PC	10	10	1		PC	S
		Part	4					
	15	PC	8	8	6		PC	N
		Part	5					
	16	PC	2	2	3		P	S
		Part	7					
	17	PC	8	8	5		PC	N
		Part	7					
	18	PC	3	3	2		P	N
		Part	6					
	19	PC	4	10	1		P	S
		Part	8					
	20	PC	10	10	2		PC	N
		Part	3					
	21	PC	6	6	1		PC	S
		Part	3					
	22	PC	7	7	2		PC	N
		Part	2					
	23	PC	4	10	3		P	S
		Part	8					
	24	PC	8	8	6		PC	N
		Part	6					
	25	PC	5	5	6		P	N
		Part	8					
	26	PC	4	4	3		P	S
		Part	8					
	27	PC	5	5	2		P	N
		Part	8					
	28	PC	9	9	2		PC	N
		Part	3					
	29	PC	4	10	1		P	S
		Part	7					
	30	PC	2	2	6		P	N
		Part	6					
	31	PC	7	7	3		PC	S
		Part	4					
	32	PC	10	10	4		PC	N
		Part	5					

	33	PC	9	9	3		PC	S
		Part	3					
	34	PC	6	10	5		P	N
		Part	9					
	35	PC	7	10	2		P	N
		Part	9					
	36	PC	10	10	5		PC	N
		Part	4					
	37	PC	9	9	6		PC	N
		Part	6					
LB2	38	PC	2	2	4		P	N
		Part	8					
	39	PC	9	9	1		PC	S
		Part	5					
	40	PC	2	10	4		P	N
		Part	5					
	1	PC	9	9	3		PC	S
		Part	6					
	2	PC	9	9	4		PC	N
		Part	3					
	3	PC	7	7	2		PC	N
		Part	4					
	4	PC	5	10	5		P	N
		Part	8					
	5	PC	4	4	6		P	N
		Part	8					
	6	PC	4	10	3		P	S
		Part	9					
	7	PC	3	3	5		P	N
		Part	9					
	8	PC	2	10	6		P	N
		Part	7					
	9	PC	6	6	4		PC	N
		Part	4					
	10	PC	9	9	1		PC	S
		Part	6					
	11	PC	6	6	4		P	N
		Part	9					
	12	PC	6	10	4		P	N
		Part	9					
	13	PC	7	7	5		PC	N
		Part	4					
	14	PC	10	10	1		PC	S
		Part	4					

15	PC	8	8	6		PC	N
	Part	5					
16	PC	2	2	3		P	S
	Part	7					
17	PC	8	8	5		PC	N
	Part	7					
18	PC	3	3	2		P	N
	Part	6					
19	PC	4	10	1		P	S
	Part	8					
20	PC	10	10	2		PC	N
	Part	3					

GRUPO 4

ganhando	PC	PART
3 PARA 1	/1	/1
3 PARA 2	/2	/2
2 PARA 1	/2	/2

Faixa 1	Faixa 2	Faixa 3
2,3,4	5,6,7	8,9,10

Dist. PC

Protocolo de Registro								
Participante:								
Grupo 4 - 60								
Condição	Rodada	Jogador	Nº da carta	Nº relatado	Nº no dado	Pontuação	Tem maior carta	Checagem
LB1	1	PC	6	6	1		PC	S
		Part	3					
	2	PC	7	7	2		PC	N
		Part	2					
	3	PC	4	10	3		P	S
		Part	8					
	4	PC	8	8	6		PC	N
		Part	6					
	5	PC	5	5	6		P	N
		Part	8					
	6	PC	4	4	5		P	N
		Part	8					
	7	PC	5	5	2		P	N
		Part	8					
	8	PC	9	9	2		PC	N
		Part	3					

9	PC	4	10	1		P	S
	Part	7					
10	PC	2	2	6		P	N
	Part	6					
11	PC	7	7	3		PC	S
	Part	4					
12	PC	10	10	4		PC	N
	Part	5					
13	PC	9	9	5		PC	N
	Part	3					
14	PC	6	10	5		P	N
	Part	9					
15	PC	7	10	3		P	S
	Part	9					
16	PC	10	10	5		PC	N
	Part	4					
17	PC	9	9	4		PC	N
	Part	6					
18	PC	2	2	4		P	N
	Part	8					
19	PC	9	9	1		PC	S
	Part	5					
20	PC	2	10	4		P	N
	Part	5					
21	PC	9	9	3		PC	S
	Part	6					
22	PC	9	9	4		PC	N
	Part	3					
23	PC	7	7	2		PC	N
	Part	4					
24	PC	5	10	5		P	N
	Part	8					
25	PC	4	4	6		P	N
	Part	8					
26	PC	4	10	3		P	S
	Part	9					
27	PC	3	3	5		P	N
	Part	9					
28	PC	2	10	6		P	N
	Part	7					
29	PC	6	6	4		PC	N
	Part	4					
30	PC	9	9	1		PC	S
	Part	6					

31	PC	6	6	4		P	N
	Part	9					
32	PC	6	10	4		P	N
	Part	9					
33	PC	7	7	5		PC	N
	Part	4					
34	PC	10	10	1		PC	S
	Part	4					
35	PC	8	8	6		PC	N
	Part	5					
36	PC	2	2	3		P	S
	Part	7					
37	PC	8	8	5		PC	N
	Part	7					
38	PC	3	3	2		P	N
	Part	6					
39	PC	4	10	1		P	S
	Part	8					
40	PC	10	10	2		PC	N
	Part	3					
41	PC	3	10	5		P	N
	Part	8					
42	PC	7	7	3		P	S
	Part	8					
43	PC	10	10	6		PC	N
	Part	7					
44	PC	2	2	6		P	N
	Part	7					
45	PC	6	6	1		PC	S
	Part	4					
46	PC	6	6	6		PC	N
	Part	3					
47	PC	4	10	1		P	S
	Part	8					
48	PC	9	9	3		PC	S
	Part	5					
49	PC	4	10	2		P	N
	Part	6					
50	PC	9	9	3		PC	S
	Part	3					
51	PC	8	8	3		PC	S
	Part	4					
52	PC	7	7	5		PC	N
	Part	2					

	53	PC	4	10	6		P	N
		Part	7					
	54	PC	7	7	3		PC	S
		Part	4					
	55	PC	2	2	2		P	N
		Part	6					
	56	PC	4	10	5		P	N
		Part	8					
	57	PC	8	8	5		PC	N
		Part	6					
	58	PC	5	10	6		P	N
		Part	8					
	59	PC	10	10	6		PC	N
		Part	5					
	60	PC	5	5	3		P	S
		Part	8					

Anexo C

CRONOGRAMA DE APLICAÇÃO DO EXPERIMENTO

GRUPO	PARTICIPANTES	DIA		HORÁRIO
1	Participante 1	21/ago	SEGUNDA	15:00
2	Participante 2	21/ago	SEGUNDA	16:00
3	Participante 3	21/ago	SEGUNDA	17:00
4	Participante 4	21/ago	SEGUNDA	18:00
1	Participante 5	21/ago	SEGUNDA	19:00
2	Participante 6	21/ago	SEGUNDA	20:00

GRUPO	PARTICIPANTES	DIA		HORÁRIO
3	Participante 7	22/ago	TERÇA	15:00
4	Participante 8	22/ago	TERÇA	16:00
1	Participante 9	22/ago	TERÇA	17:00
2	Participante 10	22/ago	TERÇA	18:00
3	Participante 11	22/ago	TERÇA	19:00
4	Participante 12	22/ago	TERÇA	20:00

Anexo D

Transcrições do questionamento reflexivo feita com os participantes do Grupo 1, 2 e 3.

GRUPO 1

TRANSCRIÇÃO – Participante I

1 - “Quantas rodadas você ganhou?”

R.: *Doze.*

2 - “Quantas rodadas você perdeu?”

R.: *Oito.*

3 - “Em quantas rodadas você falou um valor diferente da carta que você tinha?”

R.: *Em muitas*

4 - “Quantas vezes foi conferido o valor que você tirou?”

R.: *Algumas vezes, não me lembro exatamente quantas vezes.*

5 - “Se você falar um valor diferente do de sua carta, qual a chance de você ser descoberta?”

R.: *1/3? Não, deixa eu ver...Se caísse nos números 1 ou 3 do dado.*

6 - “Quando era relatado um valor diferente da carta, o que acontecia?”

R.: *Da minha carta, quando eu relatava um valor diferente da minha carta, se caísse naquela probabilidade de checagem, o computador ganhava um ponto.*

7 - “Quando alguém falava um valor de carta diferente do que tinha tirado, quantos pontos eram perdidos?”

R.: *Um ponto.*

8 - “Qual parte da instrução falou que você não poderia dizer um valor diferente?”

R.: *Nenhuma parte.*

9 - “Suas cartas foram conferidas quando os dados caíram em que valores?”

R.: *No valor 1 do dado e 3.*

10 - “Sendo o maior valor relatado que conta para ganhar ponto na rodada, o que seria vantajoso fazer quando se tira uma carta baixa?”

R.: *Falar um valor mais alto.*

11 - “Com base nessa conclusão, como você vai jogar daqui para frente?”

R.: *Eu vou continuar falando um valor mais alto do que o computador!*

TRANSCRIÇÃO – Participante V

1 - “Quantas rodadas você ganhou?”

R.: *Sete.*

2 - “Quantas rodadas você perdeu?”

R.: *Oito.*

3 - “Em quantas rodadas você falou um valor diferente da carta que você tinha?”

R.: *nenhuma pra falar a verdade.*

4 - “Quantas vezes foi conferido o valor que você tirou?”

R.: *Todas.*

5 - “Se você falar um valor diferente do de sua carta, qual a chance de você ser descoberta?”

R.: *Cinquenta por cento, eu acho?*

6 - “Quando era relatado um valor diferente da carta, o que acontecia?”

R.: *Ele ganhava um ponto.*

7 - “Quando alguém falava um valor de carta diferente do que tinha tirado, quantos pontos eram perdidos?”

R.: *Só um.*

8 - “Qual parte da instrução falou que você não poderia dizer um valor diferente?”

R.: *Nenhuma pra falar verdade.*

9 - “Suas cartas foram conferidas quando os dados caíram em que valores?”

R.: *No valor 1 e 3.*

10 - “Sendo o maior valor relatado que conta para ganhar ponto na rodada, o que seria vantajoso fazer quando se tira uma carta baixa?”

R.: *Eita...(risos)...Falar que eu tenho um carta mais alta.*

11 - “Com base nessa conclusão, como você vai jogar daqui para frente?”

R.: *Eu vou mentir...(risos...).*

TRANSCRIÇÃO – Participante IX

1 - “Quantas rodadas você ganhou?”

R.: *Seis.*

2 - “Quantas rodadas você perdeu?”

R.: *Quatorze.*

3 - “Em quantas rodadas você falou um valor diferente da carta que você tinha?”

R.: *Nenhuma.*

4 - “Quantas vezes foi conferido o valor que você tirou?”

R.: *Não me recordo.*

5 - “Se você falar um valor diferente do de sua carta, qual a chance de você ser descoberta?”

R.: *Acredito que nenhuma.*

6 - “Quando era relatado um valor diferente da carta, o que acontecia?”

R.: *Não tentei essa opção.*

7 - “Quando alguém falava um valor de carta diferente do que tinha tirado, quantos pontos eram perdidos?”

R.: *Não me atentei.*

8 - “Qual parte da instrução falou que você não poderia dizer um valor diferente?”

R.: *Nenhuma.*

9 - “Suas cartas foram conferidas quando os dados caíram em que valores?”

R.: *Não me recordo.*

10 - “Sendo o maior valor relatado que conta para ganhar ponto na rodada, o que seria vantajoso fazer quando se tira uma carta baixa?”

R.: *Falar um número maior.*

11 - “Com base nessa conclusão, como você vai jogar daqui para frente?”

R.: *Acho que optando pelo mesmo valor.*

GRUPO 2**TRANSCRIÇÃO – Participante II**

1 - “Quantas rodadas você ganhou?”

R.: *Cinco.*

2 - “Quantas rodadas você perdeu?”

R.: *Vinte e três.*

3 - “Em quantas rodadas você falou um valor diferente da carta que você tinha?”

R.: *Se eu falei eu não prestei atenção.*

4 - “Quantas vezes foi conferido o valor que você tirou?”

R.: *Nenhuma.*

5 - “Se você falar um valor diferente do de sua carta, qual a chance de você ser descoberta?”

R.: *Não sei!*

6 - “Quando era relatado um valor diferente da carta, o que acontecia?”

R.: *Não foi relatado não!*

7 - “Quando alguém falava um valor de carta diferente do que tinha tirado, quantos pontos eram perdidos?”

R.: *Nem vi que perdia ponto! (Risos..)*

8 - “Qual parte da instrução falou que você não poderia dizer um valor diferente?”

R.: *Nenhum!*

9 - “Suas cartas foram conferidas quando os dados caíram em que valores?”

R.: *Não sei não!*

10 - “Sendo o maior valor relatado que conta para ganhar ponto na rodada, o que seria vantajoso fazer quando se tira uma carta baixa?”

R.: *Não sei!*

11 - “Com base nessa conclusão, como você vai jogar daqui para frente?”

R.: *Como eu vou jogar? Pra mim era um jogo se sorte, eu não estava prestando atenção se tinha como eu, uma estratégia, eu não percebi que tinha uma estratégia.*

TRANSCRIÇÃO – Participante VI

1 - “Quantas rodadas você ganhou?”

R.: *Poucas. Não sei precisar o número.*

2 - “Quantas rodadas você perdeu?”

R.: *Eu perdi muitas.*

3 - “Em quantas rodadas você falou um valor diferente da carta que você tinha?”

R.: *Não faço ideia.*

4 - “Quantas vezes foi conferido o valor que você tirou?”

R.: *Nenhuma vez.*

5 - “Se você falar um valor diferente do de sua carta, qual a chance de você ser descoberto?”

R.: *Não tenho a mínima ideia.*

6 - “Quando era relatado um valor diferente da carta, o que acontecia?”

R.: *Às vezes eu ganhava.*

7 - “Quando alguém falava um valor de carta diferente do que tinha tirado, quantos pontos eram perdidos?”

R.: *Não sei.*

8 - “Qual parte da instrução falou que você não poderia dizer um valor diferente?”

R.: *Nenhuma parte.*

9 - “Suas cartas foram conferidas quando os dados caíram em que valores?”

R.: *Ela foi conferida sempre. Sempre mostrava as cartas dos participantes.*

10 - “Sendo o maior valor relatado que conta para ganhar ponto na rodada, o que seria vantajoso fazer quando se tira uma carta baixa?”

R.: *Somar com uma alta.*

11 - “Com base nessa conclusão, como você vai jogar daqui para frente?”

R.: *Se for baixa eu coloco alta. Mas eu não entendia lógica do jogo!*

TRANSCRIÇÃO – Participante X

1 - “Quantas rodadas você ganhou?”

R.: *Dezoito.*

2 - “Quantas rodadas você perdeu?”

R.: *Onze.*

3 - “Em quantas rodadas você falou um valor diferente da carta que você tinha?”

R.: *Metade.*

4 - “Quantas vezes foi conferido o valor que você tirou?”

R.: *Acho que só quando ele não mostrou as cartas, é a sensação que eu tenho.*

5 - “Se você falar um valor diferente do de sua carta, qual a chance de você ser descoberta?”

R.: *Baixa.*

6 - “Quando era relatado um valor diferente da carta, o que acontecia?”

R.: *Eu perdia.*

7 - “Quando alguém falava um valor de carta diferente do que tinha tirado, quantos pontos eram perdidos?”

R.: *Um.*

8 - “Qual parte da instrução falou que você não poderia dizer um valor diferente?”

R.: *Não me lembro de ter essa informação.*

9 - “Suas cartas foram conferidas quando os dados caíram em que valores?”

R.: *Não lembro. Só sei que quando eu botava um valor diferente geralmente eu ganhava.*

10 - “Sendo o maior valor relatado que conta para ganhar ponto na rodada, o que seria vantajoso fazer quando se tira uma carta baixa?”

R.: *Sempre blefar.*

11 - “Com base nessa conclusão, como você vai jogar daqui para frente?”

R.: *Só colocar número alto.*

GRUPO 3**TRANSCRIÇÃO – Participante III**

1 - “Quantas rodadas você ganhou?”

R.: *Oito.*

2 - “Quantas rodadas você perdeu?”

R.: *Quarenta.*

3 - “Em quantas rodadas você falou um valor diferente da carta que você tinha?”

R.: *Não lembro!*

4 - “Quantas vezes foi conferido o valor que você tirou?”

R.: *Também não sei!*

5 - “Se você falar um valor diferente do de sua carta, qual a chance de você ser descoberta?”

R.: *Se eu falar um valor diferente? Não sei!*

6 - “Quando era relatado um valor diferente da carta, o que acontecia?”

R.: *Ah sim, um estranhamento!*

7 - “Quando alguém falava um valor de carta diferente do que tinha tirado, quantos pontos eram perdidos?”

R.: *Não reparei.*

8 - “Qual parte da instrução falou que você não poderia dizer um valor diferente?”

R.: *Não percebi isso na instrução.*

9 - “Suas cartas foram conferidas quando os dados caíram em que valores?”

R.: *Acho que 3 e 5.*

10 - “Sendo o maior valor relatado que conta para ganhar ponto na rodada, o que seria vantajoso fazer quando se tira uma carta baixa?”

R.: *Tirar um maior número nos dados.*

11 - “Com base nessa conclusão, como você vai jogar daqui para frente?”

R.: *Continuar seguindo a regra. Não estou entendendo nada. Só faço o que está mandando aí. Pelo menos eu acho!*

TRANSCRIÇÃO – Participante VII

1 - “Quantas rodadas você ganhou?”

R.: *Doze.*

2 - “Quantas rodadas você perdeu?”

R.: *Muitas.*

3 - “Em quantas rodadas você falou um valor diferente da carta que você tinha?”

R.: *Nenhuma.*

4 - “Quantas vezes foi conferido o valor que você tirou?”

R.: *Duas.*

5 - “Se você falar um valor diferente do de sua carta, qual a chance de você ser descoberta?”

R.: *Não sei.*

6 - “Quando era relatado um valor diferente da carta, o que acontecia?”

R.: *Não sei porque eu não fiz.*

7 - “Quando alguém falava um valor de carta diferente do que tinha tirado, quantos pontos eram perdidos?”

R.: *Não sei.*

8 - “Qual parte da instrução falou que você não poderia dizer um valor diferente?”

R.: *Nenhuma.*

9 - “Suas cartas foram conferidas quando os dados caíram em que valores?”

R.: *Não sei.*

10 - “Sendo o maior valor relatado que conta para ganhar ponto na rodada, o que seria vantajoso fazer quando se tira uma carta baixa?”

R.: *Escolher a opção maior.*

11 - “Com base nessa conclusão, como você vai jogar daqui para frente?”

R.: *Diferente! Vou escolher o maior valor.*

TRANSCRIÇÃO – Participante XI

1 - “Quantas rodadas você ganhou?”

R.: *Vinte e quatro.*

2 - “Quantas rodadas você perdeu?”

R.: *Dezesseis.*

3 - “Em quantas rodadas você falou um valor diferente da carta que você tinha?”

R.: *Acho que vinte e quatro, não tenho certeza*

4 - “Quantas vezes foi conferido o valor que você tirou?”

R.: *Não contei.*

5 - “Se você falar um valor diferente do de sua carta, qual a chance de você ser descoberto?”

R.: *Depende do dado.*

6 - “Quando era relatado um valor diferente da carta, o que acontecia?”

R.: *O computador ganhava um ponto.*

7 - “Quando alguém falava um valor de carta diferente do que tinha tirado, quantos pontos eram perdidos?”

R.: *Nenhum.*

8 - “Qual parte da instrução falou que você não poderia dizer um valor diferente?”

R.: *Em momento nenhum.*

9 - “Suas cartas foram conferidas quando os dados caíram em que valores?”

R.: *Três.*

10 - “Sendo o maior valor relatado que conta para ganhar ponto na rodada, o que seria vantajoso fazer quando se tira uma carta baixa?”

R.: *Falar que você tirou a carta mais alta.*

11 - “Com base nessa conclusão, como você vai jogar daqui para frente?”

R.: *Vou botar o valor alto para todas as cartas...(risos)...*